

Alexi Höylä

ELO-TARINA

Pelillisuus teatteri-ilmaisun ohjaajan työkaluna

Opinnäytetyö

CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävän taiteen koulutusohjelma

Kesäkuu 2016

Yksikkö Kokkola-Pietarsaari	Aika Kesäkuu 2016	Tekijä/tekijät Aleksi Höylä
Koulutusohjelma Esittävän taiteen koulutusohjelma		
Työn nimi ELO-TARINA, Pelillisuus teatteri-ilmaisun ohjaajan työkaluna		
Työn ohjaaja Minna Koivula		Sivumäärä 31 + 2
Työelämäohjaaja -		
<p>Tässä opinnäytetyössä tutkija kertoo mikä on elo-tarina ja miten se asettuu suhteessa teatterin ja pelillisyyden kentällä. Tekijän pyrkimyksenä oli tarkastella pelillisyyden asettumista nykyluktuurissa ja luoda uusi toiminnallinen konsepti, joka olisi hyödynnettävissä viihde, koulutus sekä kuntoutus tarkoituksiin.</p> <p>Tutkimus tuotti uuden pelillisyyden mallin jonka tutkija nimesi elo-tarinaksi. Opinnäytetyössä tutkija pohti elo-tarinan syntyprosessia ja avaa sen pelimekaanisia ominaisuuksia. Tutkimus tapauksena toimi tilaustyönä kirjoitettu elo-tarina seikkailua nimeltä Fedja Rysän perintö. Tapausta ja siihen osallistuneiden palautteita tarkastellaan fenomenologisin tutkimusottein. Tutkijan mukaan Fedja Rysä oli onnistunut odotetulla tavalla ja tuottanut varmuuden elo-tarina konseptin toimivuudesta.</p> <p>Lähtökohtana tälle tutkimukselle toimi kysymys: onko mahdollista luoda yhteisen toiminnan malli, jossa osallistujat ilman aiempaa kokemusta esittää käsikirjoitetun roolin ja voi kokea mielekkään taiteellisen elämyksen? Kysymys nousi tutkijan ammatillisista intresseistä teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattitaidon hyödyntämisestä pelisuunnittelussa.</p>		

Asiasanat

Elo-tarina, Improvisaatio, Jeep Form, Larppi, Osallistava, Pelillisuus, Roolipeli, Teatteri.

ABSTRACT

Unit Kokkola-Pietarsaari	Date June 2016	Author Aleksi Höylä
Programme Performing Arts		
Name of thesis LIVED STORY. Gamery as a tool of the theater instructor		
Instructor Minna Koivula		Pages 31 + 2
Supervisor -		
<p>This thesis explains what is a lived story and how it aligns as a concept between theatre and games. This work also studies how games are set as a part of culture and opens the concepts of tabletop roleplaying as also live action roleplaying.</p> <p>This study produces a new model of gaming called "lived story" and explains its basic mechanics and prospects of future applications. Custom-made lived story called Fedja Rysäs legacy was used as a case study. The case and feedback of the participants were studied with phenomenological touch.</p> <p>This work presents answer to a question: is it possible to create cooperative logic where participants, with no former knowledge, perform a scripted role and can still receive a meaningful peace of artistic experience?</p>		

Keywords

Games, improvisation, jeep form, live-action role game, lived story, participatory, role game, theatre.

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
SISÄLLYS

1. JOHDANTO.....	1
2. TUTKIMUKSEN MERKITYS	2
3. KÄSITTEISTÖÄ	4
3.1 Pelit	4
3.1.1 Roolipeli	6
3.1.2 Larppi	6
3.1.3 Jeep Form	7
3.1.4 Railroaded RPG	8
3.2 Pelillisuus ja teatteri	9
3.2.1 Näennäis- ja primäärifokus	10
3.2.2 Improvisaatio.....	11
4. ELO-TARINA	12
4.1 Elo-tarinan matka.....	14
4.2 Fedja Rysä.....	16
4.3 Kertojana elo-tarinassa.....	19
4.4 Tulosten tulevaisuus	19
5. VISIO.....	22
5.1 Paperi demosta digitaaliseksi	22
5.2 Pelillisen yhteistoiminnan soveltamiskohteita	23
5.3 Teatteri-ilmaisun ohjaaja pelialalla.....	25
6. POHDINTA	27
KUVAT	
KUVA 1. Ote yhden hahmon käsikirjoituksesta Fedja Rysän perintö elo-tarinasta.....	13
KUVA 2. Fedja Rysän juonikuvio.....	18
LÄHTEET	
LIITTEET	

1. JOHDANTO

Tämä tutkimus on pyrkimys uuden toimintamallin tuomisesta pelien ja teatterin kentälle. Kutsun toimintamallia elo-tarinaksi, joka jakaa yhteneväisyyksiä teatterin, roolipelien sekä larppaamisen kanssa. Avaan tässä teoksessa edellä mainittuja käsitteitä, sekä pohdin niiden asettumista oman subjektini sekä teatterin, pelillisyyden ja elo-tarinan välillä. Raapaisen myös pelien alkuperän historiaa ja avaan pelillisyyden ja teatterin yhtymäkohtia.

Tarkastelussa ja fokuksessa minulla on toteuttamani yhteistoiminnanmalli nimeltä elo-tarina, jota avaam luvussa 4. Sen toteuttaminen on toiminut tämän tutkimuksen lähtökohtana ja lähtenyt liikkeelle keväällä 2015 kysymyksestä: Onko mahdollista luoda yhteisen toiminnan malli, jossa osallistuja ilman aiempaa kokemusta esittää käsikirjoitetun roolin ja voi kokea mielekkään taiteellisen elämyksen? Tämä tutkimus vastaa kysymyksen eri osiin, toteutetun yhteistoimintamallin, elo-tarinan prosessin kautta.

Koko tutkimus lähti liikkeelle etsimällä taiteen ja teknologian yhdistämisen muotoja erityisesti virtuaalitodellisuuteen tähdäten. Saatavillani olevan teknologian rajoittuneisuuden myötä tutkimus rajautui käsittelemään ”karvalakki mallia” siitä, mitä tulevaisuudessa voisi olla. Visio osuudessa avaam tulevaisuuden näkymiä, sekä konseptin käytännönsovellus ehdotuksia. Tutkimuksen lopuksi käyn lävitse koko matkan visiosta tutkimukseksi, sekä avaam omia kokemuksiani matkan varrelta.

Merkittävimpänä lähdemateriaalina tätä työtä varten on toiminut omat muistiinpanoni teatteri-ilmaisu ohjaaja opintojeni eri vaiheista sekä Tampereen pelitutkimus keskuksen julkaisut. Tutkimuksellisenä kehyksenä olen käyttänyt Pirkko Anttilan teosta tutkivasta toiminnasta. Tärkeässä osassa tämän tutkimuksen kannalta ovat toimineet myös useat keskustelufoorumit ja peli-tapahtumat, joissa olen kertonut konseptistani.

Liitteistä löytyy osa Fedja Rysän perintö -nimisestä elo-tarinasta sekä siihen osallistuneiden sähköiset palautteet.

2. TUTKIMUKSEN MERKITYS

Tutkimuksen tavoitteena on tuottaa yhteistoiminnan rakenne, jota voidaan hyödyntää esimerkiksi viihdetarkoitukseen. Sitä voisi mahdollisesti käyttää myös ryhmätoiminnan edistämiseksi tai sosiaalialalla kuntouttavana ja ”tarvittavia kokemuksia” tuottavana toiminnan muotona. Yhteistoiminnan rakenteella tarkoitan sosiaalisen toiminnan muotoa, jossa on selkeät säännöt ja erikseen sovittu rakenne, mutta missä rakenteen olemus ei ole toiminnan tarkastelun keskiössä. Elo-tarinan konseptin soveltamisen kohteita visioin luvussa 5.2.

Tutkimus itsessään ei keskity elo-tarinan käyttökohteisiin, vaan avaa sen kehittämisprosessia. Käsittelen elo-tarinan yksittäistä ilmentymää ja toteutumista, Fedja Rysän murhamysteeriä. Tämä tutkimus voi toimia inspiraationa elo-tarinan tai sosiaalisen pelillisyyden hyödyntämisestä kiinnostuneille. Tutkimus myös osaltaan pyrkii luomaan sanastoa ja käsitteitä larppaamisen, roolipelaamisen ja pelillisyyden rinnalle, sekä niitä vallitsevan stigman muuttamiseksi (Leppälahti 2009, 56).

Henkilökohtaisesti tämä tutkimus on minulle ikuinen prosessi. Minua kiehtoo ihmisyyys sekä kokemuksen merkitys meissä jokaisessa. Haluan tarjota ihmisille mahdollisuuden kokea erilaisia elämiä, ajatuksia ja filosofioita turvallisessa ympäristössä. Olen itse larpannut, roolipelannut sekä opiskellut teatteria, mutta en ole löytänyt sopivaa yhteisen toiminnan mallia. Tämä puute on ajanut minut haluun luoda etsimäni yhteisen toiminnan rakenne, jolla kykenisin tulevaisuudessa työllistämään itseni ja joka voi auttaa muita ihmisiä joko ohjaajan osassa tai kokijana. Olen intohimoinen pelisuunnittelija ja elo-tarina on yksi kehittämistäni toiminnallisista pelilogiikoista.

Tämä tutkimus on tapaustutkimus ja se on toteutettu fenomenologisella otteella (Anttila 2006). Tapaustutkimus se on siinä mielessä, että aineistona minulla on yhden kerran ilmentymä elo-tarinasta ja siihen osallistuneiden palautteet. Tärkein osa aineistoani on oma päiväkirja, sekä muistiinpanot Fedja Rysän tuotosprosessista ja teatteriopin ajatuksien aikana rakentuneesta pelillisyyden ymmärryksestä. Fenomenologinen ote ilmenee siinä, että kaikki tutkimuksen käsitteistä ja niiden käytöstä, sekä haastattelun aineistosta on lähtöisin tutkimukseen osallistuneiden subjektiivisista käsityksistä.

Peilaan kokemuksiani pelillisyyttä käsittelevään kirjallisuuteen, sekä internetin foorumeilla käytäviin keskusteluihin, sillä erityisesti pelikokemukset ja pelitermistöt muuttuvat jatkuvasti aiheesta käytävien keskustelujen myötä. Peliala on tutkimuksen aiheena suhteellisen nuori ala, ja varsinkin siihen kuuluvien mieltymysten kokemuksellisuus on subjektiivista. Tärkeimpänä laadullisena lähdemateriaalina minulla on ollut Tampereen pelitutkimuskeskuksen julkaisut. Teatterikirjallisuutta on vähemmän, sillä nojaan lähtökohtaisesti teatteritietouteen suhteessa ammattitietouteeni teatteri-ilmaisun ohjaajan koulutuksen myötä.

Miellän että pelillisuus ja taiteet punoutuvat tiukasti toisiinsa ja tämä antaa intoa tutustua tähän tiukkaan punokseen. Ehkä sieltä voi löytyä jotain aivan uutta ja tuntematonta, joka voisi auttaa ihmisiä tai lisätä meidän ymmärrystämme toisistamme. Tämä ymmärryksen muodostaminen on taiteen voima. Seuraava lainaus Pettersonin kirjasta: Roolipelmanifesti (2005) on innoittanut minua avaamaan pelillisyyden verhoa ja etsimään uusia tapoja toimia ja pelata yhdessä.

Tulevaisuuden taide on täällä tänään. Aki Kaurismäki on joskus valitellut, että viimeiset muotoon liittyvät innovaatiot tehtiin elokuvassa 1960-luvulla. Siitä lähtien on muotokieli ollut kiveen kaiverrettu. Roolipelien kohdalla tällainen onneton asiantila on vielä kaukana tulevaisuudessa. Taidemuotona roolipeli on vielä niin lapsen kengissä, että rajojen rikkominen on lähes naurettavan helppoa. Se mitä nykyisin tehdään, hyödyntää vain murto-osan ilmaisumuodon mahdollisuuksista. Parhaat pelit ovat vasta tulossa. (Petterson 2005, 12–13.)

3. KÄSITTEISTÖÄ

Olen kohdannut useita erilaisia näkemyksiä käsitteille pelillisyydestä ja esiintyjyydestä. Tarjoan seuraavassa avauksen omaan työhöni näistä käsitteistä. Käsitteissä törmää kaksi eri termistömaailmaa, teatteri ja pelillisuus. Molem malle ominaisena piirteenä on projektikohtaisen termistön muotoutuminen projektin sisällä. Siitä huolimatta en pyri avaamaan käsitteiden yleismaailmallista käsitystä enkä niiden merkitystä tässä ilmenemisen ympäristössä.

Pelitutkimus on nykyisessä muodossaan hyvin nuori ala (Sotamaa 2009, 101–102) ja käsitteistö on vielä vakiintumatonta, joten pyrin nostamaan esille omaa subjektiivista näkemystäni. Jätän tarkoituksella avaamatta pelitutkimuksen kannalta merkittäviä käsitteitä kuten taikapiiri tai leikki sillä tämän tutkimuksen fokuksessa ei ole niinkään pelien olemus. Tutkimuksen keskiössä on kanssakäymisen pelillistäminen ja elämyksien tarjoaminen tarinallisia lähtökohtia hyödyntäen. Tätä varten olen kehittänyt yhteistoiminnan mallin nimeltä elo-tarina.

3.1 Pelit

Pelin määrittäjiä on useita. Itselleni merkittävimpana määrittäjänä kuitenkin pidän Salenin ja Zimmermannin yhteenvetoa kirjassaan *Rules of Play* (2004, 80-81). Heidän mukaansa peli on systeemi jossa pelaajat kohtaavat sääntöjenmuodostaman keinotekoisen ongelman, jonka ratkaisu johtaa määreelliseen lopputulemaan. Minua kiehtoo pelillisyyden luoma jännite tätä keinotekoisia ongelmia kohtaan. Salenin ja Zimmermannin määritelmä tosin päättyi mielestäni kapeakatseiseen toteamukseen. Heidän mukaan pelin lopputuleman laatu tulisi olla mitattavissa.

Elo-tarinan logiikka on elämän asettamista pelilliseen tarkasteluun. Miellän ettei elämän laatua voi määrittää minkään yksittäisen mittarin mukaan. Tästä syystä määritän itse pelin seuraavasti: ”Peliksi voidaan määrittää mikä tahansa toiminnan muoto, jossa on selkeä lähtökohta, toiminnanlogiikka sekä päätepiste”.

Ajoranta (2010, 39–45) toteaa pro graduksaan, että peli on monimutkainen ilmiö. Hän tarkastelee pelien rakennetta sellaisten käsitteiden kautta kuin säännöt, taikapiiri, pelillinen asenne ja pelin päämäärä. Taikapiiri määrittää pelin rajat. Säännöt luovat vastuksen ja pelillinen asenne asettaa pelaajan toimimaan sääntöjä vasten. Pelin päämäärä on piste, jota kohti pelaajat määrittävät toimintansa. Näiden termien sisällöstä on ollut minulle hyötyä elo-tarinan kehityksessä. Elo-tarinan teatterilähtöisyydestä johtuen olen joutunut muuttamaan termien merkitystä. Tästä syystä olen muodostanut omat nimitykset tarvitsemilleni työkaluille. Sääntöjä kutsun toiminnan logiikaksi sillä koen, että ”sääntö” määreenä kieltää toimimasta sääntöjen vastaisesti. Logiikka tarjoaa säännöille tulkinnanvaraa, ja tämä tulkinnan vara antaa elämiselle tilaa. Pelillinen asenne ja pelin päämäärä asettuvat näennäis- ja primäärifokuksen alle joita avaan kappaleessa 3.2.1.

Jaan pelin anatomian Loreen ja Mekaniikkaan eli kahteen pääkohtaan, joihin pelaaja kiinnittää huomionsa. Lorella tarkoitan pelin tarinaa ja taustoja, kuten miksi sankari sumaa lohikäärmeeseen tai miksi ostaisin kiinteistön monopolissa? Vastaavasti Mekaniikaksi ja logiikaksi kutsun pelin matemaattista tai loogista runkoa, kuten ”sanomalla kyllä henkilön x kysymykseen, pelaaja saa esineen x haltuunsa, jolla hän johdattaa omaa etenemistään” tai ”nopanheitto numero 6 on suurempi kuin 5 joten luvun 6 heittänyt on voittaja”. Lore ja Mekaniikka nousevat termeinä omasta kokemuspohjastani. Ne ovat muodostuneet, kun on pitänyt pystyä viestimään esiintyjille tai pelaajille, onko kyseessä pelin tarinaan vai logiikkaan liittyviä muutosehdotuksia. Tämä tarve nousi opintojeni yhteydessä, kun ohjasin ”Näyttämöpohjaisen liveroolipelin” nimeltä ”Matka” josta kerron lisää kappaleessa 4.1.

Pelejä on pelattu kauan ja vanhimmat nopat on ajoitettu vuoden 2500-3000eaa. tienoille (Heidenstam & Dunn, 1975, 170). Pelimekaniikkoja löytyy historiasta useita, mutta pelien tarinallisuus on alkanut löytää nykypäiväisen muotonsa vasta viime vuosisadalla, kun roolipelaaminen on tullut kuvioihin (Porter 1995). Pelejä ja leikkejä on lasten toiminnassa ollut aina, mutta niiden aikuisille soveltuvat variantit ovat alkaneet muodostua harrastustoimintana ja elämyspalveluina vasta nyt.

3.1.1 Roolipeli

Nimensä mukaisesti roolipeli käsitteenä yhdistää pelaamisen käsityksen sekä roolin. Pelaaja edustaa roolia, tämän pyrkimässä kohti tavoitteitaan, annettujen sääntöjen puitteissa. Merja Leppälahti lainaa kirjassaan Roolipelaaminen (2009) ytimekkäästi pelillisyyden tutkijoiden Johan Huizinganin sekä Caillos Rogerin kuvausta roolipeleistä seuraavasti:

Roolipeleissä osallistuja ottaa sovitun roolin ja eläytyy sekä kuvailee roolinsa puhetta ja ajatuksia. Roolipelejä voidaan pelata monin tavoin mutta yhteistä niissä on sääntö rakenne jota noudatetaan ja jonka mukaan asiat tapahtuvat pelin maailmassa. Roolipeleissä ei ole voittajaa eikä häviäjää eikä tavoitteena ole päästä ”loppuun” tai ”maaliin” vaan keskiössä on hauskuus ja mielekkyys itsessään. (Leppälahti 2009, 7 [Huizingan 1984, 18; Caillos 1958, 19].)

Suunnittelemani pelilogiikka, Elo-tarina, juontaa juurensa roolipellillisyyteen, sillä pelaajat asettuvat oman hahmonsa rooliin ja toimivat annettujen sääntöjen mukaisesti hahmostaan käsin. Roolipelaamiseen kuuluu olennaisesti pelilliset elementit, kuten sattumanvara ja selkeät tavoitteet. Elo-tarinassa sattumanvara jää illuusioksi, sillä kaikki tapahtuva toiminta on jo kirjoitettu. Se miten kirjoitettu ohjeistus toteutetaan, jää kuitenkin sattuman hoidettavaksi.

Ensimmäinen kaupallinen ja maailmalla tunnetuin roolipeli on Dungeons & Dragons vuodelta 1974, jossa pelaajat tutkivat luolastoja ja taistelevat hirviöitä vastaan (Leppälahti 2009, 9; Pettersson 2005, 30). Yleinen mielikuva roolipelien fantasiapainotteisuudesta liittyy luultavimmin kyseisen pelin suosioon.

3.1.2 Larppi

Sana ”larppi” on juurtunut osaksi puhekieltä. Se juontuu sanasta liveroolipeli, missä roolipelaamisen tavoin istumisen ja kertomisen sijaan pelaaja kokee ja toteuttaa edustamansa hahmon maailmaa konkreettisesti suhteessa ympäristöön. Larppaaminen terminä pitää kovin pintaansa, vaikka vaihtoehtoisia nimiä on yritetty tuoda alan kentälle. Suomenkieliset vastineet kuten: elopeli, asuroolipeli tai henkilöroolipeli (Leppälahti 2009, 25 [Kielikello 2/1996]) eivät kuitenkaan ole löytäneet vakiintunutta paikkaa larppaamisen rinnalla.

Luomani termini ”Elo-tarina” omalta osaltaan jatkaa tätä uudelleen nimeämisen linjaa, mutta samalla asettaa larppaamisen konseptina erilaiseen ympäristöön. Larppaamiselle ominaista

on tietynlainen harrastuneisuus. Larppiin valmistaudutaan jo kuukausia ennen pelejä valmistamalla tai hommaamalla valmiitasusteet ja tutustumalla ja opettelemalla oman hahmon lähipiiriä tai larpin lorea (Leppälahti 2009, 28). Suurin ero elo-tarinan ja larpin välillä on, että larpissa tieto maailmasta ja hahmoista opetellaan ja sovitaan ennen peliä, kun taas elo-tarinassa hahmoon uppoutumisen voi toteuttaa viisi minuuttia ennen tarinan alkua. Lisäksi elo-tarinassa kaikki materiaali muotoutuu tarinan aikana. Larpille ominaista on myös ympäristön autenttisuus ja niiden ympäristön lavastamiseen käytetään paljon aikaa.

Elo-tarina on larppi. Se täyttää larppaamisen kriteerit ja on olemassa larppeja, jotka toteutetaan samankaltaisella tekniikalla. Syy tälle uudelle nimeämisen tarpeelle on larppi termin esikäsitys, joka rajaa sisällön kiinnostavuuden omien havaintojeni mukaan lähinnä larppaajille ja alan harrastajille. Tutkimuksen esimerkkitapaus, Fedja Rysän murhamysteeri on larppi, mutta se on tarkoitettu ryhmätoiminnan kehittämiseksi. Tarjotessani Fedja Rysää työhyvinvointipajaksi Oulun Tehylle, esiin nousi muun muassa seuraavanlainen ennako-oletus: ”tuo larppaaminen ei oikein ole minua varten” (Lievetmursu 2016.) Koin tekijänä ahdistusta tyrkyttää heille jotain, mikä ei heille heidän mukaansa sopisi, mutta näimme yhteyshenkilön kanssa mahdollisuuden kokeilla konseptin uudelleen nimeämisen vaikutuksia. Yhteyshenkilö näki, että ryhmä voisi hyötyä kehittämästäni tekniikasta ja se voisi keventää alkavan kevään tunnelmaa.

3.1.3 Jeep Form

Jeepform is a style of freeform role-playing that stresses the importance of the meta-play, transparency and tailoring the techniques to emphasise the story. It has been likened to improvisational theatre, psychodrama and performance art, and been called “what theatre might become” as well as “freeform role-playing done right.” (Wrigstad 2008, 125.)

Jeep Form on pohjoismainen roolipelaamisen ja larppaamisen kokeellinen suuntaus, joka toimii teoreettisena perustana kehittämälläni elo-tarina konseptille. Selkeimpänä erona roolipelaamiselle ja larppaamiselle voidaan pitää jeep formin dramaturgista lähtökohtaa. Siinä missä roolipelit ja larpit pyrkivät simuloimaan todellisuutta joko realistisen ympäristön, vaatteiden tai realismia jäljittelevien sääntöjen puitteissa, pyrkii jeep form luomaan intensiivistä draamaa ja tarinan kerrontaa pelaajien välille (Wrigstad 2008, 125.) Jeep formia verrataankin usein improvisaatio teatteriin, psykodraamaan sekä freeformiin. Vertailun listaan lisään itse

vielä forumteatterin. Havaitseen jeep formin pelinjohtamis tekniikoissa paljon yhtäläisyyksiä Augusto Boalin kehittämän forumteatterin jokerin työkaluihin. Boal määrittää forumteatterin teatteripeliksi. Forum teatteria kutsutaan myös ”sorrettujen teatteriksi” ja sen tarkoituksena on tarkastella yhteisössä vallitsevia eri arvoisuuksia. Forum teatteri esityksessä yleisö osallistujat pyrkivät muuttamaan ennalta esitetyn näytelmän lopputulosta. (Boal 2002, xxiv.)

Seuraavassa esimerkki ehkä selkeimmästä yhtäläisyydestä ja tärkeimmästä tekniikasta jeep formissa, joka on havaittavissa myös eri improvisaation tekniikoissa.

Bird-in-ear: Jeep formissa pelinjohtaja koskettaa osallistujaa olkapäästä ja kertoo tälle hahmon-näkökulmasta ajatuksia, tai kysyy pelaajalta hänen mielteitä syventääkseen tai johdattaakseen tilannetta haluttuun suuntaan. Se mitä hän kertoo voi olla salaista suhteessa muihin pelaajiin. Jeep formissa läpinäkyvyys (transparency) on merkittävässä osassa tarinan muotoutumista joten tällä olalle koskettamisella pelinjohtaja viestii muillekin pelaajille, että tämän tiedon tietää vain hänen koskettamansa henkilön hahmo. (Vi åker jeep 2007.) Elo-tarina mekaniikkana rakentuu teoriassa Bird-in-ear tekniikan varaan mutta puheen sijaan käytetään kirjoitettua ohjeistusta.

3.1.4 Rail-roaded RPG

Termi tulee pöytäroolipelaamisen kentältä ja tarkoittaa tilanteita, joissa pelaajilla ei ole vapautta päättää tilanteiden kulusta vaan pelinjohtaja on päättänyt tapahtumat etukäteen. Digitaalisissa peleissä tällaiseen ennalta määrättyyn tarinaan käytetään termiä ”putkijuoksu”, mikä on puhekielessä tutumpi käsite. Elo-tarinan railroudaukseen kuuluu vahvasti vaikuttamisen illuusio, eli kokemus siitä että tekemisissäsi voisi muuttaa tapahtumien kulkua. Jeep formin nettisivuilla kuvaillaan railroudaaminen seuraavasti:

”The term rail-roading is traditionally used to describe a scenario in which there are no real choices and the sense of being able to affect the story just an illusion” (Vi åker jeep 2007).

Elo-tarina on lähes täysin ”railroudattu”. Tarina on kirjoitettu valmiiksi. Hahmojen kohtalot on suunniteltu. Tarina on jo olemassa, se vain tarvitsee jonkun joka elää sen. Pelillisyyks on kerronnan laatu luonteeltaan arvaamatonta ja siinä arvaamattomuudessa piilee osittain sen houkutus. Elokuviin ja kirjoihin ei voi vaikuttaa lukukerrasta toiseen, mutta pelin kulku ja

lopputulema vaihtuu joka pelikerralta. Elo-tarina mukailee perinteistä tarinanrakennetta siinä, että aihe ja tarina ovat muuttumattomat vedosta toiseen. Siinä pelillisuus ja uudelleenkokemisen arvo tulee siitä, ettemme me ihmiset ole robotteja vaan koemme ja toimimme sosiaalisissa tilanteissa aina hieman eri tavalla. Nämä sosiaalisen toiminnan variaatiot muuttavat tarinan jännitteitä ja luovat tarinalle pelinomaista sattumanvaraa. Se miten hahmot suhtautuvat toisiinsa tarinan alussa, vaikuttaa väistämättä hahmojen suhtautumiseen tarinan lopussa.

3.2 Pelillisuus ja teatteri

Pelit ja leikit ovat mielestäni hyvin olennainen osa teatteria. Mielestäni hyvässä teatterissa hyvä näyttelijä on avoin ja käyttää aistejaan ja havainnoi sekä ymmärtää ympäristöään. Pelillisuus ja näennäistavoitteellisuus ovat kivijalka ihmisen avoimuudelle ja aidolle ilmaisulle. Kaikkia näyttelijäntyöllisiä harjoitteita voisi kutsua peleiksi sillä niissä on havaittavissa pelin peruspilarit. On lähtökohta, selkeä tavoite ja mahdollinen toiminnan malli tavoitteen saavuttamiseksi. Sekavassa tavoitteessakin, tavoitteen määrittäminen on itsessään tavoite.

Suomen kielessä pelien ja teatterin yhdistelmä tuntuu oudolta ja tekaistulta, kun taas englannin kielessä esimerkiksi sanassa "Improv game – Improvisaatio tekniikka" pelillinen asetelma on jo osana toiminnan ajatusmallia. Toinen esimerkki teatterin ja pelien ajatuksellisesta kohtaamisesta löytyy Augusto Boalin forumteatterin kentältä. Esimerkiksi kirjassaan: "Games for actors and non-actors" Boal kuvailee tusinan erilaisia teatteri pelejä ja leikkejä (Boal 2002, 50-238).

Ovatko pelit taidetta? Olen teatterialan ihminen ja käsittelen taiteellisuuden ilmenemistä päivittäin eri yhteyksissä ja muodoissa. Pelien taiteellisuudesta kiistellään useassa eri yhteydessä ja muun muassa Jonne Ajaranta (2010, 69) on omassa pro graduussaan todennut että osa peleistä voi olla taidetta, riippuen siitä miten taide määritellään. Oma taiteellinen käsitykseni mieltää kaiken pelillisyyden taiteeksi. Miellän että pelkästään jo pelillisen logiikan olemus on taidetta ja tietoinen logiikka on taiteen ydin.

Mielestäni teatteri ja taide ovat itsessäänkin eräänlaisia elämän pelejä. Ne ovat leikkiä jotka ovat etäännytetty nimeämisellä tai viitteillä muihin leikkiviin aikuisiin. Ne sisältävät

sattumanvaraa ja uteliaisuutta sekä selkeitä tavoitteita. Tämä taiteen ja pelien yhtenevyys on herättänyt itsessäni taiteilijana ja tutkijana kysymyksen taiteiden ja pelillisyyden yhdistämisestä. Edessäsi näkyvä tuotos, elo-tarina konsepti, on yksi tämän yhteentörmäyksen synnyttämistä käytännön toteutuksista.

3.2.1 Näennäis- ja primäärifokus

Näennäisfokus on itseni kehittämä käsite. Kyseessä on ”tavoite” jonka tavoite ei ole tavoitteessa, vaan sen luomassa illuusiassa. Esimerkiksi pelatessa näennäisfokus voi olla hetkellinen häviäminen, vaikka kaikki keskittyminen (primäärifokus) onkin voittamisessa. Keskittymisharjoituksissa hengitykseen keskittyminen tarjoaa näennäisfokuksen. Näennäisfokus auttaa ihmistä toimimaan tosissaan ja tilanteen vaatimalla tavalla vaikka ei muuten siihen kykenisi tai näkisi mahdolliseksi/sallituksi. Elo-tarinassa näennäisfokuksena toimii ohjeistus. Se on konkreettinen toiminnan turva, joka mahdollistaa mielestäni elävän ja aidon toiminnan laadun.

Näennäisfokus on keskittymisen kohde, jonka tavoittelulla saavutetaan jotain fokuksesta poikkeavaa. Primäärifokus puolestaan on tiedossa oleva tavoite jonka saavuttamiseksi voidaan käyttää näennäisfokusta. Primäärifokuksena voi toimia keskittymisharjoituksessa saavutettava rauhallinen tila. Tavoitteen saavuttamiseen sisältyy useita näennäistavoitteita ja toiminnan suuntia mutta päätepiste on kiinteä.

Käytän näitä termejä pelisuunnittelussa ja osallistujan kokemuksen fokuksen suuntaamisessa. Elo-tarinaa kirjoittaessa on tärkeä tietää haluaako osallistuja toteuttaa tehtävänannon suoraan vai kiertäen. Samoin dialogia ja keskusteluja kirjoittaessa on tärkeä tietää haluaako osallistujan puhuvan oikeasti keskusteltavasta aiheesta vai onko pyrkimyksenä manipuloida keskustelua johdattelevasti.

Termien merkityksellinen sisältö tulee pelisuunnittelun kentältä. Vastaavina termeinä toimii peli suunnittelussa ”Pelillinen asenne” ja ”pelien päämäärä” (Agoranta 2010, 39). Nämä termit muodostavat omassa ymmärryksessäni oletuksen voittamisesta tai kilpailullisesta asetelmasta. Elo-tarinassa ei ole selkeää kilpailua tai pelillistä päämäärää vaan ne

muodostuvat ihmisen omista haluista ja tavoitteista. Fokus ja sen määritelmät kuvaavat minulle suuntaa ja keskittymisen kohdetta ilman kilpailu asetelmaa.

Näennäis- ja primäärifokus muotoutuivat osana omaa prosessiani ja tarpeesta kyetä kommunikoimaan sosiaalisen toiminnan logiikan kiemuroista muille ihmisille. Kyseessä on samalla minun oma taiteellinen ymmärrykseni. Taiteen laadun tarkkailu on subjektiivista (Anttila 2006, 102) ja nämä termit ovat minun henkilökohtaiset työkaluni.

3.2.2 Improvisaatio

Sana "improvisaatio" tulee latinankielisestä sanasta "improvisus" ja se tarkoittaa jotakin ennennäkemätöntä. Yleisesti improvisaatio on toimimista ilman ennakkokäsitystä tai suunnitelmaa (Kaslin-Pottier 2012, 31). Se on impulssien luomaa toimintaa tai kerrontaa. Improvisoinnin terminologiaa käytetään hyvin laajasti ihmisen elämän eri osa alueilla ja kaikkialla se tarkoittaa lähes samaa: "toimimista ilman ennalta suunnittelua".

Improvisaatio taiteen muotona on ollut olemassa rituaalillisuuden ajoilta asti mutta nykyisen "pelillisen" muotonsa se on saanut vasta 1900-luvun vaihteessa. Improvisaatio kehittyi tarpeesta opettaa näyttelijäntyötä. Sillä pyrittiin tarjoamaan nopea mahdollisuus henkilölle asettua toisen asemaan. (Yang 2008.)

Nykypäivänä improvisaatioteatteria on kaikkialla samassa muodossaan. Sitä näkee televisiossa eri ohjelmissa, kaikissa samalla formaatilla. Kokemukseni mukaan improvisaatioteatteria ei nähdä tarpeeksi laajana käsityksenä. Olen törmännyt käsitykseen, että voidaksesi improvisoida sinun täytyy osata improvisoida tietyn muotin mukaan. Olen tehnyt improvisaatioteatteria, sekä opettanut sitä. Näen improvisaation olevan jatkuvasti läsnä ihmisen elämässä. Eläminen on jatkuvaa improvisointia ja kaikki me osaamme improvisoida. Elo-tarina on improvisaatiota, koska se ei tarvitse etukäteistä tietoa tai osaamista. Elo-tarinassa korostuu hetken kokeminen, siinä eläminen ja impulsseihin reagoiminen.

4. ELO-TARINA

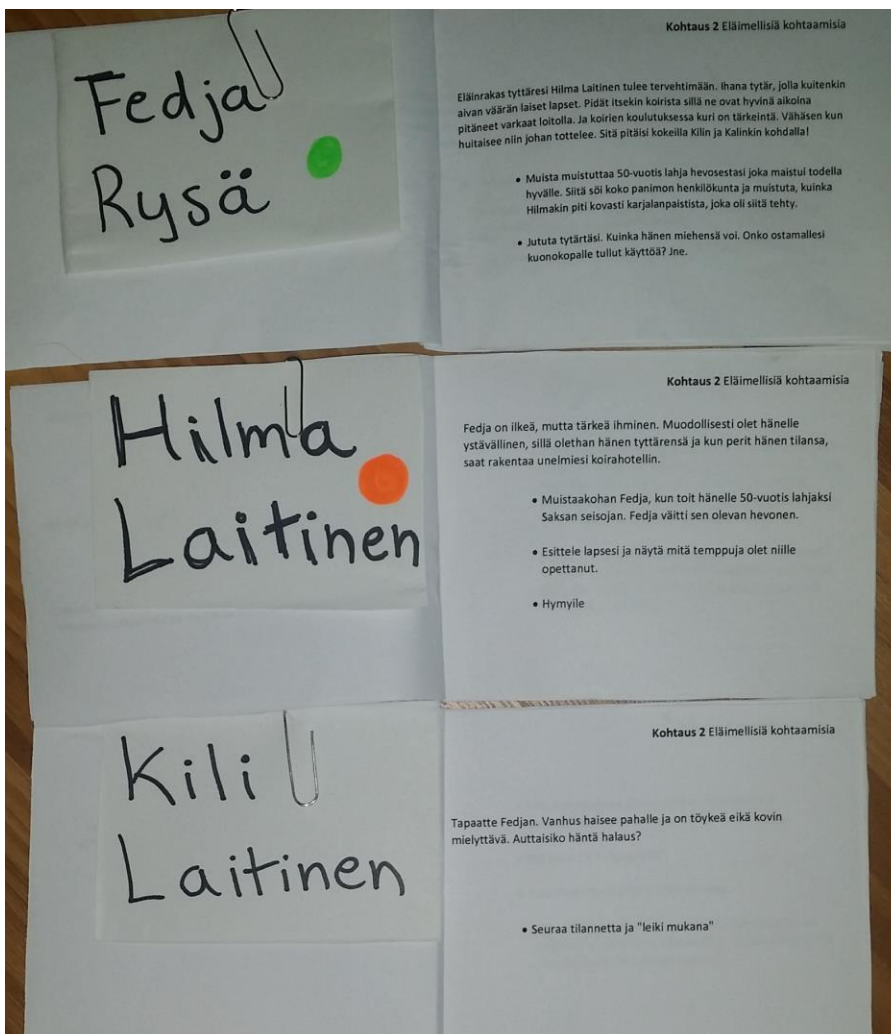
Pelaamista, larppaamista, teatteria ja improvisaatiota on jo maailma pullollaan. Niiä yhdistäviä konsepteja kuten murhamysteereitä vamppyirilappeja sekä pöytäroolipelaamista olen avannut muissa osioissa. Mutta mikä on tämä mystinen elo-tarina? Elo-tarina on itseni kehittämä käsite, joka nousi tarpeesta kutsua "lappu" pelimekaniikkaa jollain muulla nimellä kuin larppaaminen tai roolipelaaminen. Olisin voinut kutsua sitä myös improvisaatioksi mutta toimintaan ei liity esittämistä ja esiintyjä - katsoja asetelmaa. Elo-tarina juontaa juurensa pohjoismaiselle Jeep Form roolipelaamiselle, jolle ei ole vielä vakiintunut suomenkielistä nimitystä tai termistöä. Pelaajan sijaan elo-tarinan osallistujaa kutsutaan "eläjäksi" tai "osallistujaksi".

Sana "elo" tulee siitä, että konseptissa jokainen osallistuja elää omasta näkökulmasta yhden henkilön tai näkemyksen yhteisestä kokonaisuudesta. Eläminen voi koostua pelkistä ajatuksista tai olla niin näkyvää kuin eläjä itse haluaa. Elämisen voi verrata pelaamiseen tai näyttelemiseen mutta termin tarkoitus ei ole painottaa kokijaa kohti tavoitteellista voittoa, kuten pelaaminen. Eikä myöskään kohti tavoitteellisesti "hyvin" ilmaistua kohtausta, kuten näytteleminen. Elämisen tavoitteena on olla, reagoida ja seurata ympäröiviä tapahtumia annetuista näkemyksistä käsin.

Sana "tarina" puolestaan tulee siitä, että Elo-tarina on ennalta kirjoitettu eli Rail-roudattu. Osallistujien toiminnalla ja valinnoilla ei ole todellista vaikutusta tarinan kulkuun vaan kaikki kohtalot ja tapahtumat on jo ennalta määrätty, vaikka osallistujalla olisikin kokemus vaikuttamisesta ja valinnan mahdollisuudesta.

Tällainen ennaltamäärääminen mahdollistaa dramaturgisen käsikirjoittamisen ja tapahtumien ennalta suunnittelun sekä sen, että osallistujalla ei tarvitse olla minkäänlaista ennakko kokemusta esiintymisestä, tai tietoa hahmonsa taustasta. Ennalta kirjoittaminen mahdollistaa myös paremmin tarinasta etukäteen puhumisen ja mainostamisen, koska sen tapahtumat ovat kiinteitä. Ennalta kirjoittaessa, voidaan kokemus räätälöidä myös kohderyhmänsä vaatimalla tavalla. Ihmiselle joka tarvitsee elämässään onnistumisen kokemuksia, voidaan kirjoittaa hahmoon, joka saa muilta eläjiltä positiivisia kommentteja. Vastaavasti seikkailunhaluinen eläjä voidaan kirjoittaa ottamaan selvää koko tarinan juonikuvioista yksi hahmo kerrallaan.

Elo-tarina rakentuu kolmeen peruspilariin jotka ovat: kohtaaus, informaatio ja toiminta. Koko tarina koostuu useasta kohtauksesta, ja jokaisen kohtauksen alussa tarina pysäytetään sekä tasataan eli "vaihdetaan sivua". Jokainen osallistuja tietää seuraavan kohtauksen nimen, ajatuksen ja minkä tylisesti kohtauksen tulisi päättyä. Kohtauksen alussa jaetaan informaatio joko suullisesti tai kirjallisesti mistä juontaa elo-tarinan entinen nimitys "lappu mekaniikka". Tämän jälkeen kohtaus toteutetaan. Kohtauksen aikana tapahtuu toimintaa, keskustelua sekä hahmojen sisäisiä ajatuksia. Jokaisella osallistujalla on vain pala kokonaisuudesta ja he tietävät tarkasti vain oman osansa. Alla olevassa kuvassa on esimerkki ohjeistuksen eroavaisuudesta samassa kohtauksessa eri hahmojen näkökulmasta (KUVA1).



KUVA 1. Ote ohjeistusten eroista Fedja Rysän perintö elo-tarinasta

Kuvasta näkee myös kohtausten ohjeistuksen rakenteen (KUVA1). Ensin lukee kohtauksen numero ja nimi. Seuraavaksi tulee lyhyt kuvaus kohtauksesta ja viimeisenä selkeät toimintaohjeet ranskalaisin viivoin. Pidemmät ohjeistukset sisältävät toiminnan lisäksi valmiita keskustelun tai ajatuksen "tynkiä".

Tavoitteeni oli tuoda roolipelaaminen kauemmaksi tavoitteellisuuden ja simuloinnin maailmasta. Tarkoitukseni on korostaa tarinallisuuden ja kokemuksellisuuden sekä valinnan mahdollisuuden merkitystä. Jeep Form tarjosi minulle juuri tähän tarkoitukseen soveltuvia työkaluja ja ajatusmalleja, joiden kautta olen voinut toteuttaa omat tarinalliset pelisovellukseni. Kaikkia konseptejani yhdistää informaationjakotapa, mikä eroaa vahvasti perinteiseen larppaamiseen mielletystä lähtökohdasta. Peleissäni en tarjoa valtavaa määrää hahmo historiaa enkä maailmankuvaa opeteltavaksi, vaan peli rakentuu pitkin peliä tarjottavien tiedonmurusten varaan. Tarkoituksena ei ole jäljitellä valmista maailmankuvaa vaan keskittyä ihmistenvälisessä vuorovaikutuksessa tapahtuvien hetkien merkitykseen.

Lähtökohtaisesti kyse on paljolti larppaamisesta. Kriittisenä erona on käyttötarkoitus sekä esiymmärryksen luomat ennakkoluulot. Elo-tarinan tavoitteena on tuoda larppaaminen helpommin lähestyttäväksi ja hyödynnettäväksi yhteistoiminnan muodoksi. Kyseessä voisi sanoa myös olevan improvisaatioesitys. Siitäkin on kyse, mutta improvisaatio terminä herättää kokemukseni mukaan ennakkokäsityksen siitä, että osallistujan täytyisi osata improvisoida. Näiden kahden eläytymistekniikan välille on muotoutunut pohjoismaissa vielä eräs larppaamisen, roolipelaamisen sekä improvisaation välimuoto nimeltä Jeep Form (Vi åker jeep 2007). Se yhdistetään larppaamisen ala lajiksi mutta on ajatusmaailmaltaan ja lähtökohdiltaan aivan toisenlainen. Elo-tarina ottaa paljon vaikutteita Jeep Formin tekniikoista mutta erottuu keskittymällä lähinnä rail-roading tekniikkaan. Jeep Form säilyttää myös tarpeen erilliselle pelinjohtajalle tai ohjaajalle. Elo-tarinassa on mahdollisuus toteuttaa kokonainen tarina ilman erillistä kertojaa tai pelinjohtajaa. Tämä siksi, että tarinan kulku ja tapahtumat on kirjoitettu kaikille osallistujille näkyväksi.

4.1 Elo-tarinan matka

Fedja Rysän perintö oli ensimmäinen kokonaan itse kirjoittamani toteutus elo-tarina konseptilla. Aloittaessani työstämään Fedja Rysää, ei elo-tarinalla ollut vielä nimeä. Ensi kohtaamiseni Jeep Formin ja Rail-roading tekniikoiden kanssa oli teatteri-ilmaisu ohjaaja opintojeni oma ohjaus. Ohjasin keväällä 2015 "Näyttämöpohjaisen liveroolipelin" nimeltä "Matka". Esityksessä oli käsikirjoitus, joka annettiin sivu kerrallaan esiintyjille. Esiintyjät lukivat sivun ja toteuttivat kohtauksen, minkä jälkeen heille jaettiin seuraava kohtaus. Kolmella

esityskerralla minulla oli näyttelijät jotka tiesivät etukäteen mitä tuleman piti. Neljänteen ja viimeiseen esitykseen otimme yleisöstä halukkaat katsojat jotka ”pelasivat” näytelmän lävitse tietämättä mitä oli luvassa.

Esitysten jälkeiset purkukeskustelut tarjosivat itselleni pelिताiteilijana käyttökelpoista materiaalia. Lämminhenkiset pelin jälkipuinnitjättivät lähtemättömän aukon omaan intohimoon pelillisyyden mahdollisuuksien tutkimisesta. Jokaisen esityksen jälkeen pidimme avoimen purkutilaisuuden, jossa kokoonnuimme yhdessä esiintyjien ja katsojien kanssa. Purkutilaisuudessa esiintyjillä ja katsojilla oli mahdollisuus jakaa suullisesti esityksen kokemuksia toisilleen. Purkutilaisuuksissa koettiin tunnekuohuja kuten kyneleitä, iloa ja surua mutta pääällimmäisenä sanallistettiin yhteisöllisyyden ja yhdessäolon puhdistava ja voimauttava tunnelma. (Höylä 2016.)

”Matkan” yhteydessä kutsuin tekniikkaa ”lappu mekaniikaksi”, sillä osallistujien ohjeistus annettiin erillisillä lapuilla jokaiseen kohtaukseen. Lappujen jako muodosti jo itsessään oman esityksellisen hierarkiansa, mutta se osoittautui raskaaksi. Pelinjohtajan piti käydä jakamassa kohtauslappu jokaiselle esiintyjälle jokaisen kohtauksen välissä. Tähän ”ravaamiseen” muutokseksi halusin kokeilla, josko kaikki tieto olisikin yhdessä paikassa ja että sitä jaettaisiin yhdessä sovittuna aikana lisää. Tämän kaltaisen ratkaisun löysinkin eräästä markkinallisesta larppaamisen ilmentymästä, nimittäin murhamysteeri-illallisista. Verkko on pullollaan valmiiksi kirjoitettuja kyseisen genren edustajia ja alalajeja. Murhamysteeri-illallisten ajatus on lyhykäisyydessään: selvittää murhaa ja syödä illallista käsikirjoitetussa ympäristössä, eläytyen ja pukeutuen tarinan mukaisesti (Holkar & Hatherley 2001).

Kokeilin käytännössä kyseistä pelitapaa suomentamassani pelissä nimeltä ”Buzys Night Qlub”. Pelin suomennos sijoittuu kuvitteelliseen kaupunkiin suomessa ja yökerhoon, jonka omistaja nimeltä Roomeo on kuollut. Pelissä Roomeolle tärkeät ihmiset ovat kokoontuneet illalliselle pitämään muistotilaisuutta. Pelissä ei tapahdu teknisesti mitään, mutta kollektiivista hahmojen ruokakeskustelua johdetaan paperilla annetuilla ohjeistuksilla. Ohjeistukset sisältävät valmiita puheenaiheita sekä reaktioita muiden kertomuksiin. Näiden tiedonjyvästen myötä on osallistujien, illallisen päätyttyä, arvattava kuka paikallaolijoista oli Roomeon murhaaja. Pelaajien käsikirjoitukset illallisen ajalle oli tulostettu muutamalle paperille ja osiot erotettu isolla tekstillä: ”Lue tästä eteenpäin kun siirrytte pääruokaan”, ”Lue tästä kun siirrytte jälkiruokaan”. Pelasimme Buzys Night Qlub:in yhdessä kollegoideni kanssa ja kokemus oli innostava ja

miellyttävä. Itse jäin kaipaamaan toimintaa ja tarinan etenemistä, mikä onkin johdattanut minut kehittämään elo-tarina konseptia.

4.2 Fedja Rysän perintö

Fedja Rysän perintö oli ensimmäinen kokonaan itse kirjoittamani elo-tarina ja tein sen tilaustyönä Tehy PPSHP: n ao 707 hallitus ja luottamusmiesten vuosikokoukseen työ- ja hyvinvointipajaksi. Fedjan toteutustekniikka eli elo-tarina oli itseni kehittämä ja vielä silloin pelkkä visio. Minulla ei ollut tietoa eikä varmuutta konseptin toimivuudesta, mutta tutkimus mielessä sitä oli hyvä tilaisuus kokeilla. Suuntaa antavia pelejä olin jo aiemmin suunnitellut ja olen avannut niitä aiemmissa kappaleissa.

Elo-tarina on käsikirjoitus tarinasta kohtauksineen ja vuorosanoineen. Jokaisella hahmolla on omat vuorosanansa mutta ei muiden. Osallistujan tehtäväksi jääkin lukea, kertoa tai näyttää oma osuutensa kohtauksessa. Vaikka ohjeet ovatkin rajatut, tarinan pelillisyyys piileekin oman osuuden toteuttamisessa. Vuorosanat eivät aina ole suoria, vaan voivat olla myös viittaavia. Tällöin niistä saatava, tai niillä annettava tieto voivat vaihdella. Esimerkiksi on eri asia lukea ohjeista "sano Liisalle: mitä kuuluu", kuin "ota selvää Liisan kuulumisista. Hahmon sisäistä peliä saadaan lisättyä vihjaamalla toimintaa esimerkiksi: "Mitähän Liisalle kuuluu?". Kysymys antaa eläjälle vapauden olla vastuussa hahmostaan ja päätöksestään. Olisiko hänen hahmonsa edes valmis puhumaan Liisalle?

Tällaista dialogia kirjoittaessani, koin tärkeäksi ymmärtää tavoitteiden fokusten suhteet. Tahdonko suunnittelijana tarjota hahmon toiminnan näennäisfokuksena vai primäärifokuksena? Onko hahmon toiminnan tapahduttava kohti yhteistä päämäärää (primäärifokus) vai luotava oma "henkilökohtainen" näkemys tilanteesta (näennäisfokus)? Haluaako hahmon näkemysten risteävän muiden hahmojen kanssa vai haluaako hänen olevan samaa mieltä? Pyrkiikö luomaan kohtaukseen eläjän kannalta toimintaa vai dialogia? Kuinka aktiivisesti haluaa eläjän tavoittelevan hahmonsa tavoitteita? Kuinka yksilö asettuu suhteessa koko joukkoon?

Fedja Rysän prosessi oli yllättävä. Tilaus tuli kolme viikkoa ennen peliä ja aloin työstämään kokonaista pelimekaniikkaa tyhjästä. Olin edellisenä keväänä ohjannut näytelmän ("Matka")

joka hyödynsi samankaltaista tekniikkaa joten viitekehys oli jo olemassa. Tilausta varten minun oli kuitenkin luotava kokonaan uusi tarina. Koin kohderyhmän haastavaksi, sillä larppaaminen ja roolipelaaminen eivät olleet, yhteyshenkilön mukaan, heille ennestään tuttuja toiminnan muotoja. Työssään he tarvitsevat kyllä vuorovaikutustaitoja. Valitsimme yhteyshenkilön kanssa Fedja Rysän tavoitteeksi korostaa vuorovaikutustaitojen merkitystä. Päätin kirjoittaa pelini siihen paikkaan, missä se tultaisiin pelaamaan. Otin selvää paikan historiasta ja loin kuvitteelliset henkilöt näiden historiallisten tapahtumien ytimeen. Samalla pyöräitin ongelmaa siitä, mikä tarinan henkilöitä yhdistää. Mikä on se punainen lanka, jonka takia he ovat täällä ja joutuvat keskustelemaan. Juonivaihtoehtoina mietin murhaa, kokousta, kilpailua tai rakkaussuhde sotkua.

Valitsin kokouksen ja murhan. Kokouksen aiheena toimi Fedja Rysän ilmoitus testamentin muutoksista. Tähän perintäkuvioon oli helppo kirjoittaa monenlaisia hahmoja. Murhalogiikan aikaansaaminen osoittautui haastavaksi. Olisin päässyt helpolla, jos olisin kirjoittanut murhan tapahtuneen ennen tarinan tapahtumia. Silloin keskustelu olisi pyörinyt Fedjan muistelussa, mutta halusin saada aikaan toimintaa. Rakastuin ajatukseen, että murha tapahtuisi tarinan aikana. Tällöin murhaaja saisi valmistella ja toteuttaa murhan konkreettisesti tarinan aikana. Olin kaivanut itselleni sudenkuopan. Tässä vaiheessa havaitsin elo-tarinan mahdollisuudet.

Kuten useimmissa murhamysteereissä, olisin voinut käyttää valmiita näyttelijöitä toimimaan epäiltyinä ja itse murhaajana (Holkar & Hatherley 2001). Sen sijaan pilkoin tarinan tapahtumat pieniin hallittaviin palasiin ja jaoin ne osallistujien toteutettavaksi. Valitsin konkreettisen murhan välineen "lääke" ja kirjoitin pitkin tarinaa tilanteita, joissa kaikilla ydinhenkilöillä olisi voinut olla mahdollisuus vaihtaa se myrkyksi. Ydinhenkilöksi luokittelin hahmot jotka ovat juonikuvion keskiössä kuten Fedja Rysä itse, sekä hänen tyttärensä Ninnu Rysä, Hilma Laitinen ja Raija Carpela. Jokaisella hahmolla oli myös syy vihata uhria. Tavoitteena oli saada osallistujat kertomaan muille hahmoille omia mietteitään Fedjasta.

Osa hahmoista oli paikallisen poliisihallinnon edustajia ja heidän tehtävä oli seurata perinnönjaon keskustelua. Kuullun ja nähdyn perusteella, poliisit pidättäisivät henkilön jonka yhdessä toteavat olevan murhaaja. Koin kiehtovaksi lähtökohdaksi, että murha toteutetaan ja poliiseilla olisi oikeita johtolankoja tilanteen selvittämiseksi. Murhaajan selvittämistä en käsikirjoittanut auki, vaan annoin osallistujille mahdollisuuden pysähtyä ja jakaa suullisesti sen mitä oli tapahtunut.

Konkreettinen murhanesine oli helppo kirjoittaa elo-tarina tyyliseen ohjeistukseen. “Löydät lääkärinlaukun, vie se lääkärille”, “säilytä lääkepulloa rakkaasi puolesta”, “vaadi saada hoitaa kuolemansairasta isääsi ja anna tälle hänen lääkkeensä”. Yksitäisten toimintojen jako tarjosi mahdollisuuden hyödyntää osallistujia “näyttelijöinä” toteuttamaan tarinalle vaadittavia juonikuvioita ja jännitteitä.

Kirjoittajan näkökulmasta oli kiehtovaa käsitellä jokaisen hahmon tarinaa omana kokonaisuutena. Fedja Rysä koostui 15 kohtauksesta jotka oli kirjoitettu 12 ydinhenkilölle sekä kuudelle seurantahenkilölle. Kirjoitin siis 15 kohtausta 18 eri näkökulmasta. Alla olevassa kuvassa näkee koko Fedja Rysän kohtausluettelon (KUVA2). Jokainen rivi edustaa kohtausta ja jokainen sarake henkilöitä. Väreillä korostin kohtauksen sisällön tärkeyttä suhteessa koko juonikuvioon.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	Henkilö	Fedja Rysä	Hilma Laitinen	Kili Laitinen	Kali Laitinen	Raija Carpela	John Vuos	Ville	Ninnu Rysä	Jalo Vaara	Paavo Pouttu	Kaarlo Mikkonen	Lauri Lasaret
2	kuvaus	Rysän panimon perustaja	Rysän vanhin tytär. Hyvin eläni rakas	Hilman tytär. Taiteilija sielu anarkisti	Hilman Poika. Ase harrastaja	Rysän keskimäinen tytär. Rikkaissa naimisissa.	Raijan rakastaja	Carpeloiden orja	Rysän nuorin tytär. Kirja uskova	Ninnun Hyvä hyvä hyvä ystävä	Oulun poliisi messtari	Pollisin taiteellinen avustaja	Rysän henkilökohtainen lääkäri
3	1	Hourailua ja hoidettavana oloa	Valmistautumista			Valmistautumista			rysän hoitoa	ninnun auttamista	Valmistautumista ja tutustumista		rysän hoitoa
4	2	Vieraita vastaan	Rysää tervehtimään	Aseen tarkistus		Lääkärin laukku lääkärille	Odottelua ja vieraisiin tutustumista		valmistautumista.		Aseen tarkistus	tilanteen seuraamista, tutustumista	Lääkkeiden läpi käynti
5	3	vieraita vastaan	odottelua ja vieraisiin tutustumista			Rysää tervehtimään			Lääke lääkäriltä	ninnun auttamista	tilanteen seuraamista, tutustumista		Lääke Ninnulle
6	4	Vieraita vastaan	sisarusten tapaaminen	aseen esittelyä		sisarusten tapaaminen	Kiinnostus aseisiin		sisarusten tapaaminen		Rysää tervehtimään		
7	5	ilmoitus						Aseen lataus			tilanteen seuraamista		
8	6		Vetoisuus 1	Hilman komppaus		Vetoisuus 2	Raijan komppaus		Vetoisuus 3	Ninnun komppaus			
9	7	Lääkkeen otto				Kruunu vie viinan polton	Tahtaiya		Lääke fedjalle				
10	8	Kuolema					Laukaus						
11	9	uhri							Uhrin tutkinta	Ei ampuma haavaa	Tilanne haltuun!	ampuja haltuun	Uhrin tutkinta
12	10			Puhun vain! 5	Ei tarkoitus 1b	En tutkinut laukkuja 4	Ei tappava 1	Ei tarkoitus 1c	Ei myrkyttäjä 2	En tehnyt pulloille mitään 2b	Kuulustelu		”Ei vaihtanut pulloa” 3
13	11		lopuksi toteamus testamentteista				kalman hiljaisuus						
14	12										Vastaus		
15	13										Pidätys		
16	14										Testamentti?		
17	15												

KUVA 2. Fedja Rysän juonikuvio

4.3 Kertojana elo-tarinassa

Oma kokemukseni elo-tarinasta oli kehittäjän sekä kertojan tai ”pelinjohtajan” osa. Elo-tarinassa kertoja on puolueeton kulmakivi tai liikkeelle paneva voima. ”Kertojaa” voisi verrata Augusto Boalin kehittämään, forumteatterissa tunnettuun fasilitaattoriin tai jokeriin (Boal 2002, xxiv). Pelien maailmassa vastaavaa henkilöä kutsutaan pelinjohtajaksi tai -vetäjäksi (Leppälahti 2009, 16; Pettersson 2005, 28). Kutsun itseäni usein pelinvetäjäksi, mutta elo-tarinan yhteydessä päädyin käyttämään nimitystä ”kertoja”. Tarinan kertojan osa on konseptissa sama kuin muillakin tarinaan osallistuvilla. Kertojalla on lapulla tieto kohtauksen sisällöstä ja tavoitteista ja hänen toimintaohjeensa on auttaa osallistujia kohtauksen toteutumisessa. Tärkein tehtävä hänellä on olla paikalla ja hymyillä ja sanoa kun ”kohtaus alkaa” ja kun ”kohtaus päättyy”, sekä ”käännetään sivua”.

Fedja Rysän toteutuksessa olin kertojan osassa. Tarinan aikana seurasin tilannetta eikä minun tarvinnut puuttua tarinan kulkuun. Pelkäsin että joutuisin puuttumaan, jos joku ei ymmärrä ohjeistusta. Alun kankeuden ja toiminnan omaksumisen jälkeen, alkoivat kohtaukset sujua. Yhden kerran vaikutin tarinan kulkuun tarjoamalla poliisin edustajille ajatuksia sanomalla: ”mutta Raija Carpelahan ei ole sanonut vielä mitään?” Tämä innoitti poliisit kyselemään muiltakin hahmoilta tietoa, ja keräämään tapahtumien kokonaiskuvaa. Tutkimus mielessä ja jatkoa ajatellen, kannatan kahden kertojan mukana oloa. Tämä siksi, ettei minulla ollut aikaa tehdä muistiinpanoja samalla, kun seurasin ja jännitin mitä tuleman pitää.

4.4 Tulosten tulevaisuus

Fedja Rysä oli minulle taiteilijana menestys. Osallistujat olivat tyytyväisiä ja tarinan jälkeinen puheensorina lämmitti itseäni kertojana. Myöhemmin minulle kerrottiin, että tarinasta puhuminen jatkui vielä seuraaville päiville. Yhteyshenkilön mukaan pajan tavoite, eli kommunikaation merkittävyys, oli noussut ryhmän jälkikeskusteluissa.

Eräs kehitysehdotus nousi esille voimakkaasti jälkikyselyssä, jonka teetin sähköpostitse pajaan osallistuneille (LIITE1). Useat osallistujista kokivat tapahtumaa ja materiaalia olevan niin paljon, että välillä ei tiennyt mitä seuraisi. Palaute kannustaa minua kehittäjänä sillä tavoitteeni olikin luoda paljon tapahtumaa, jottei murhaajan tekemisiä kaikki huomaisi. Koen

että tapahtumien paljous mahdollisti myös sen, että osallistujien mielenkiinto heräsi kaikkeen mitä muuta pelissä oli tapahtunut. Jokainen tiesi pieniä paloja ja niiden kertominen pelin jälkeen loi yhteishenkeä. Kyseessä on kuitenkin yksittäistapaus. En voi vielä tietää, miten konsepti soveltuisi muihin kohderyhmiin tai kuinka larppaajat tai roolipelaajat siihen suhtautuisivat.

Tälle tutkimukselle oleellisin tieto on, että fiktiivinen visio pelikonseptista toteutui käytännössä. Osallistujien mukaan se toimi positiivisia kokemuksia tuottavana yhteisön toimintana. Samalla kokeilu toimi eteenpäin vievänä voimana, matkallani kohti markkinallista yhteistoiminnan muotoa.

Tämä prosessi lähti liikkeelle keväällä 2015 kysymyksestä: "Onko mahdollista luoda yhteisen toiminnan konsepti, jossa osallistuja ilman aiempaa kokemusta esittää käsikirjoitetun roolin ja voi kokea mielekkään taiteellisen elämyksen?"

Onko mahdollista?

Kyllä. Elo-tarina oli pitkän prosessin tuotos ja sen kaltaisia sovelluksia on, mutta niissä vallitsee stigma, joka pitää niitä etäällä massoilta.

Yhteisen toiminnan konsepti ilman (osallistujan) aiempaa kokemusta?

Ehkä. Elo-tarina sanana on teoriassa larppaamisen termin semioottisen käsityksen muuttamista toiseen kontekstiin (Anttila 2006, 348). Se ei tarkoita, että pelkkä termin muuttaminen muuttaisi ulkopuolisen kokemusta tapahtuvasta toiminnasta. Uutuuden nälkään uusi termi kyllä vastaa. Havaitsin tutkimuksessani että kynnys kokeilla elo-tarinaa verrattuna larppiin on vielä pieni.

Esittää käsikirjoitetun roolin?

Kyllä. Kuka tahansa joka osaa lukea ja toimia ohjeiden mukaan osaa esittää. Tätä mieltä olen minä taiteilijana. Esittämisen laatu ja laatuvaatimus vain vaihtuvat annetun kontekstin mukaan. Elo-tarina ei ole elokuva eikä sitä esitetä yleisölle. Oman käsitykseni mukaan esittämisen sanan muuttaminen elämiseksi tuotti Fedja Rysän tapauksessa todella luonnollista esittämistä. Osallistujien laadullinen ennakkoluulo tehtävästä toiminnasta oli poissa ja luonnollisille kömmähdyksille oli tilaa.

Kokea mielekkään taiteellisen elämyksen?

Mielestäni taiteen tavoite on syventää kokemustamme elämästä ja antaa meille mahdollisuus tarkastella todellisuutta uudella tavalla. Fedja Rysän tavoitteena oli luoda työilmapiiriä tilaajaryhmässä ja tuoda esiin ryhmätoiminnan ja kommunikaation tärkeyttä. En voi avata osallistujien kalloja ja tökkiä heidän aivojaan todentaakseni kokemuksen laatua. Sen sijaan voin luottaa empatiakykyyni ja vaistooni. Voin päätellä pajan jälkeisestä puheensorinasta, hymyistä sekä palautteista (Liite1), että jotain liikahti tämän ryhmän sisällä. Vastaan lyhyesti: Kyllä.

5. VISIO

Elo-tarinan on ollut vain pieni osa minun empiiristä elämäntavoitettani. Utopistisena unelmanani on toteuttaa täysin immerstiivinen, virtuaalinen simulaatio ympäristö. Siinä ihmisen kokemusmaailma sulautetaan täysin osaksi digitaalisesti luotua, ympäröivää todellisuutta. Immersio on terminä hankala ja se ymmärretään eri yhteyksissä eri tavoin mutta sitä käytetään erityisesti peleissä käsittelemään jonkin pelin osa alueen "syvyyttä" tai "aitoutta" kuten Brown ja Cairns mainitsevat:

The concept of immersion has been considered in many contexts but it is most commonly used, for software, when talking about virtual reality and games. In the game context, immersion is clearly considered to be very important. Game reviews mention immersion as related to the realism of the game world or to the atmospheric sounds. Immersion is also said to have depth. The experience of immersion is often critical to game enjoyment and is made or destroyed by game characteristics. (Brown Cairns 2004, 1.)

Tämä utopia (tai dystopia) tekee hitaasti tuloaan, virtuaalitodellisuuden tehden markkinallista jalansijaansa. Matka on vielä pitkä, joten on edettävä askel kerrallaan. Elo-tarina on yksi askel tätä matkaa.

5.1 Paperi demosta digitaaliseksi

Oma toteutukseni elo-tarinasta on ollut vasta paperillisella pohjalla ja osoittanut minulle jo nyt toimivuutensa. Ihanteellista olisi kuitenkin saada paperi pois ja viedä tekniikka digitaaliseen muotoon. Miksi? Digitalisoituminen tapahtuu kaikkialla ja sosiaalinen kanssakäyminen etääntyy entisestään hallitumpaan suuntaan. Digitaalisuus on tullut jäädäkseen, joten miksi ei tehtäisi sosiaaliseen vuorovaikutukseen tähtäävää digitaalista ympäristöä.

Virtuaalisuuteen vieminen myös häivyttäisi elo-tarinan leikillistä olemusta. Aikuinenhan ei saa leikkiä mutta kännykällä saa pelata. Digitaalisuuteen vieminen avaisi myös dramaturgisia mahdollisuuksia ja suurien ihmismassojen ohjeistusmahdollisuuden. Pelinjohtotiimi pystyisi seuraamaan osallistujien toimintaa ja muuttamaan tarjotun informaation laatua lennosta, haluttuun suuntaan. Pelaajien valinnanmahdollisuus kasvaisi mutta turvallinen kokemus käsinkirjoitetusta ja tuetusta ei katoaisi.

Käytännössä yksi digitaalinen toteutus esimerkki voisi olla mobiili applikaationa. Mobiili applikaatio on puhelimeen ladattava sovellus, eli ohjelma. Tällöin pelinjohtaja voisi omasta puhelimestaan lähettää kohtausten tiedot ja yksilöiden toimintaohjeet. Näin olisi mahdollista toteuttaa satojen tai tuhansien osallistujien kokoinen käsikirjoitettu kokonaisuus.

Virtuaalitodellisuuden tehdessä kovaa vauhtia tuloaan, tarjoaisi elo-tarina myös hyvän käytännönpohjan uudensukupolven peleille joissa pelaaja astuu osaksi pelimaailmaa. Tällä logiikalla pystyttäisiin toteuttamaan pelillisyyttä myös sellaisilla ihmisen kanssakäynnin osa alueilla, joihin ei perinteiset peliohjaimet tai kosketusnäytöt riitä.

5.2 Pelillisen yhteistoiminnan soveltamiskohteita

Soveltamiskohteita elo-tarinalle on useita. Digitaalista elo-tarinaa voisi käyttää historian opetuksessa esimerkiksi paikkakunnalla tapahtuneiden historiantapahtumien elävöittämiseen. Elo-tarinalla tehtyä tarinaa eriarvoisuudesta voisi viedä kouluille kiusaamisesta kertovana työpajana. Elo-tarinaa voisi viedä kriisitilanne koulutukseen mallintamaan luonnollisen elämän "kaoottisuutta" ilman, että pitäisi tilata ja kouluttaa tusina näyttelijöitä.

Yhtenä todella tärkeänä tulevaisuuden näkymänä näkisin myös sosiaalialalle saatavat hyödyt. Elo-tarinalla pystyy luomaan hallittuja tosielämän tilanteita joilla kyetään tarjoamaan ihmisille tietynlaisia kokemuksia esimerkiksi: sosiaalisten kanssakäymistaitojen kehittämiseksi toteutettu erilaisia kanssakäymistilanteita. Yrityksissä työntekijät voivat kokeilla asiakkaan kohtaamista tai kokeilla palveluaan asiakkaan näkökulmasta.

Pelien terapeuttisuutta tutkitaan paljon ja esimerkiksi Hiipakka ja Korpela (2015, 23) listaavat omassa opinnäytetyössään terapeuttisten pelien hyödyiksi: Hoitomyyntyvyys, Oppiminen, Muutokset käyttäytymisessä ja tunnepitoisuuksissa, Käyttömahdollisuudet psykoedukaatioissa, rentoutuminen, sosiaalisten taitojen paraneminen, motivointi, potilaan ja terapeutin välinen vuorovaikutus, pakko-oireisen häiriön hoito, ongelmanratkaisutaitojen kehittyminen, vieroitushoito (alkoholi, huumeeet). Myös teatterin puolella on kokonaan oma taiteen lajinsa nimeltä psykodraama joka on taidetta hyödyntävä terapeuttinen väline (Kasslin-Pottier 2012, 23).

On otettava huomioon, että olen teatteriala ammattilainen enkä omaa lääketieteellistä koulutusta. Pohjaan kuitenkin omat sosiaalialan spekulatiot moniammatilliseen yhteistyöhön jota olen tehnyt sosiaalialan ammattilaisten kanssa. Olen ymmärtänyt, että ihminen on sosiaalinen eläin ja kaikkiin ihmisen elämän tilanteisiin liittyy jonkin sortinen sosiaalisuus. Teknologiset koulutus- ja kehitysratkaisut toimivat niin kauan kun niihin kuuluu jonkinlainen sosiaalinen jännite, oli se konkreettisesti läsnä tai vain tiedostettu paine kokijan takaraivossa, sitä silti tarvitaan.

Fedja Rysän tapauksessa tavoitteena oli parantaa yhteistä ilmapiiriä ja tarkastella kommunikaatiotaitoja työyhteisössä. En nostanut tavoitetta erikseen esille tapahtuman yhteydessä. Pyrkimykseni oli saada yhteisö itse havaitsemaan kommunikaation merkitys. Saamani palautteen pohjalta tein johtopäätöksen, että tällaista pohdintaa oli muodostunut kuten eräässä osallistuja palautteessaan kirjoittaa: ”Kokemus aivan varmasti yhdisti meitä osallistujia ja teki yhteistyötämme tulevaisuudessakin helpommaksi. ”Huumori ja leikki ovat sosiaalista liimaa” tuli taas todistetuksi”(Liite 1).

Elo-tarinan kaltaisia sosiaalisen toiminnan ratkaisuja on sosiaalialalla jo ennestään tarjolla. Pyrkimykseni ei ole markkinoida täydellistä tuotetta tai syrjäyttää aiempia, vaan tarjota vaihtoehtoisia näkökulmia. Larppaamisen- ja improvisaationkaltaisia psykodraamoja on, tehdään ja kirjoitetaan ja Elo-tarinan kokemuksellinen muoto voi hyvinkin olla psykodraaman toimintamallina. Pienen tarjotun ohjeistuksen toteutus ja toiminnan tarkastelu ovat kätevä suurennuslasi ihmisen alitajujen toimintamallien tarkasteluun.

Elo-tarina ei myöskään toiminnan muotona velvoita yleisöä, mutta tarjoaa silti kokijalle mahdollisuuden olla valokeilassa ja tarkastelun kohteena, ilman yleisön kuumottelua. Yleisesti ottaen roolipelaamisella koetut kokemukset ovat verrattavissa oikeassa elämässä tapahtuviin kokemuksiin ja niillä on mahdollista harjoitella muuten vaikeita tai epämiellyttäviä tilanteita, kuten työhaastattelua (Leppälahti 2009, 49).

5.3 Teatteri-ilmaisun ohjaaja pelialalla

Pelit ja pelillisuus ovat kiehtoneet minua taiteilijana aina. Olen mielestäni outo pelaaja, sillä olen harvoin jaksanut pelata pelejä loppuun. Olen halunnut aina päästä kokeilemaan jotain uutta. Vanhemmiten tiedon ja taidon karttuessa, pelaaminen väheni ja tilalle tuli loogisuuden kehittäminen. Minua ja monia muita kiehtoo pelien olemus. Miksi me pelaamme, mitä me pelaamme, mikä saa meidät valitsemaan mitä pelaamme ja mikä niissä koukuttaa?

Olen teatterialan ammattilainen ja painiskelen pelillisyyden pyörteissä. Aina kun minulta kysytään mitä teen ja vastaan olevani teatteri-ilmaisun ohjaaja ja suunnittelen pelejä, nousseen keskustelijoille mairea hymyn kaarre. Kuten olen aiemmin sanonut, pelit koostuvat kahdesta palasesta: mekaniikasta ja loresta. Teatterialan ammattilaisena minulla on koulutus, kokemus ja tietotaito pohja luomaan fiktiivisiä ja ihmisiä kiehtovia tarinallisia kokonaisuuksia sekä ohjata temaattista asioiden asettelua sekä suunnitella hahmojen syvällisiä taustakertomuksia. Teatterissa näitä dramaturgisia keinoja on käytetty antiikin ajoista saakka mutta pelien maailmaan ne ovat löytäneet tiensä vasta viime vuosisadalta. Peli- ja taidealat tekevät jo yhteistyötä mutta itse edustan molempien alojen päitä.

Kuten jo sanoin, tekniikka kehittyy ja vastassamme on uusi pelillisyyden buumi. Virtuaalitodellisuus, joka on yrittänyt nostaa päätään jo 80-luvulla mutta nyt teknologia on kehittynyt kylliksi korjaamaan virtuaalisuuden haasteet. Tutkimusmatka kohti täydellistä immersiota on alkanut. Tämä digitaalisen todellisuuden pelillinen maailma, on teatteri taiteilijan leikkikenttä. Kun pelit tulevat pelkästä sorminäppäryyden kineettisestä taitamisesta pelaajaa ympäröivään tulkinnalliseen todellisuuteen, nostaa sosiaaliset fyysisen kanssakäymisen taidot vaatimattomasti päätään. Kehollinen viestintä on suuressa merkityksessä ihmisen kanssakäymisessä ja sitä on digitaaliin peleihin pyritty tuomaan tavalla jos toisella. Mutta nyt meillä saapuu teknologia, jolla pelaajan oma fysiikka voidaan mallintaa ja näyttää muille peliin osallistuville. Mutta mitä eleillä pitäisi näyttää? miten eleitä pitäisi koodillisesti lukea? miltä tuntuu kokemus jos ei olekaan hallinnassa omasta kehostaan mutta näkee sen digitaalisen version kävelevän? Näitä kysymyksiä pohditaan eri muodoissa kaikissa taiteellisissa prosesseissa. Ne ovat sovellettavissa virtuaalitodellisuuteen teatteritaiteen ammattitaidon tuoman kokemuksellisuuden merkityksen kautta.

Elo-tarina on teatterin ja pelien fuusio. Se on minulle väylä, kanssakäymisen ammattilaisena, avata sosiaalisen pelillisyyden potentiaalia ja mahdollistaa uusia innovatiivisia, taiteellisia kokemuksia. Kuten Pettersonia (2005, 12–13) jo aiemmin lainasin: Parhaat pelit ovat vasta tulossa.

6. POHDINTA

Fedja Rysä Elo-tarinan rakentaminen on ollut kiehtova matka osallistavan pelillisyyden maailmaan. Se on avannut minulle ovia digitaalisuuden ja sosiaalisuuden rajamailta ja johdattanut ammatillista kasvuani. Tämän tutkimuksen toteutus on tuonut tarvittavaa kitkaa faktan ja subjektiivisten kokemusten tulkitsemisen työkaluna. Tämän tutkimuksen kirjoittamisen ajankohta on kiehtovaa aikaa. Elän kokemuksellisen taiteen ammattilaisena kiihottavaa aikaa kun virtuaalitodellisuus ja augmentedreality teknologiat tekevät tuloaan pelimarkkinoiden ytimeen. En tarkkaan voi ennustaa mihin pelimaailma on menossa mutta minulla on aavistus että se on tulossa takaisin sinne mistä on lähtenytkin. Se on tulossa takaisin hiekkalaatikolle, mielikuvituksen ja sosiaalisten leikkien syntysijoille. Pelillisuus löytää uusia paikkoja ennen tuntemattomilta ammattikentiltä ja synnyttää uusia ammattinimikkeitä. Ehkä olen itse yksi näistä Kolumbuksista tuomassa sosiaalisuuden ja leikillisyyden hyväksytyksi kanssakäymisen ja terapian muodoksi. Teatterin ammattilainen on intuitiivisen mielen ammattilainen. Ja hän, jos kuka ymmärtää digitaalisuuteen sidotun mielen kokemuksia inhimillisellä ja tarinallisella tasolla. Teatteri taiteilija voi tarjota ennennäkemättömiä kokemuksia ja lähtemättömiä vaikutuksia tämän karun ja julman maailman keskellä.

Tutkimuksen tekeminen selkeästä ja konkreettisesta tuotteesta, jonka laatu määräytyy abstraktein perustein, on osoittautunut haasteelliseksi. Matka on kuitenkin tarjonnut minulle runsaasti onnistumisia sekä epäonnistumisia. Aluksi tutkimukseni käsitteli digitaalisuuden ja taiteen yhtymäkohtia. Elo-tarinan olisi pitänyt olla jo valmiiksi digitaalinen. Mutta kaivauduttuani syvemmälle Fedja Rysä tapauksen toteuttamiseen, havaitsin kehittäväni kokonaan uutta pelillisyyden suuntausta. Suuntausta, josta olin saanut jo vihjausta ”matkan” ohjauksen yhteydessä. Kun aloitin tiedon keruun ja pelitutkimuksen suureen maailmaan tutustumisen, minulle aukeni täysin uusi ovi.

Tämän tutkimuksen tutkimuskysymys muotoutui jo keväällä 2015. Se kuitenkin löysi paikkansa tutkimuksessani vasta astuttuani hetkeksi kauemmaksi kaikesta mitä olen tehnyt. Huomasin jo ensimmäisessä opinnäytetyösuunnitelmassani sivuavani informaationjako- ja ideointitekniikoiden toteuttamistapoja. Etsin mahdollisuuksia päästä osaksi virtuaalisen mallintamisen ja pelillisyyden kehittymistä, mutta aika ja paikka eivät kohdanneet. Onneksi eivät, sillä siksi aloin rakentamaan virtuaalisuutta itse. Rakensin virtuaalilasit pahvista tätä

tutkimusta varten sekä opettelin digitaalista pelisuunnittelua. Kaikki tämä tuntui raskaalta ja hitaalta ja luin jatkuvasti kuinka virtuaalitekнологia muuttuu koko ajan. En silti antanut periksi, vaan imin tietoa ja tapoja toteuttaa jotain, mistä en ollut vielä edes tietoinen. Viimeinen tikki oli, kun kerroin eräässä tilaisuudessa ystävälleni tästä projektistani ja hän sattumalta tilasi minulta toimivan koe version tästä kehittelemästani logiikasta. Aikaa oli vain kolme viikkoa, joten silloin tulin järkiini ja jätin digitaalisuuden tulevaisuuteen. Päätin keskittyä siihen mitä minä opiskelen, mitä minä osaan, eli teatteri-ilmaisun ohjaajan tietotaitoon sosiaalisuudesta ja teatteritekniikoista.

Päätös tehdä paperilla se, minkä haluaisin digitaalseksi, oli ratkaiseva. Pääsin ratkaisemaan konkreettisia ongelmia ja ryhdyin rakentamaan sitä, mille olin kerännyt vain teoreettista viitekehystä. Yllättäen työskentelinkin omalla kentällä omasta ammatiosaamisestani käsin ja tein työyhteisön hyvinvointipajaa, hyödyntäen omaa teoreettista tietopohjaa pelillisyydestä. Työyhteisölle tapausta markkinointiin aluksi nimellä seikkailupeli joka herätti närkkäystä ja muun muassa kommentin "se larppaaminen ei ole mun juttu". Tiesimme yhteys henkilön kanssa ettei kohderyhmälle larppaaminen ole yleiskäsitystä tutumpaa joten halusin entistä kovemmin kokeilla konseptiani heillä. Nimeksi muuttui: "Elo-tarina, Fedja Rysän perintö, murha mysteeri". Projekti sai vihreää valoa ja kun konsepti oli valmis tuli vedon aika.

Pajan jälkitunnelmat olivat mieluisat. Osallistujat keskustelivat keskenään tarinan tapahtumista innoissaan ja avasivat mitä kaikkea oli tapahtunut. Kaikin puolin tunnelma oli keveä. Samaa innostuneisuutta on havaittavissa myös heidän palautteissaan (LIITE1). Koin että tekemäni Elo-tarina kokeilu oli onnistunut. Minua kiiteltiin kokemuksesta ja pohdittiin kuinka kokemuksesta saisi vielä lisää. Teoreettinen ajatus pelikonseptista, jonka voisi pelata tuosta vain, sai todisteen. Elo-tarina vaatii tietysti vielä kehittelyä ja viilaamista mutta tämä veto oli vastaus keväällä 2015 asettamaan visiooni. Tämä sama vastaus ei kuitenkaan pois sulkenut digitaalisuuden tutkimisen lähtökohtaa vaan toi sille yhden konkreettisen "karvalakki" kokeilun.

Nyt elo-tarina ei ole pelkkä viitteellinen teoriakehys. Nyt se on konkreettinen yhteistoiminnan työkalu, jolla koen olevan valtava tulevaisuuden potentiaali. Se on minun itseni kehittämä työkalu työssäni havaitsemiini ongelmiin. Se kiteyttää ja yhdistää aiemmat opintoni ja kokemukseni. Se tarjoaa minulle mahdollisuuden työllistyä taiteilijana ja pelisuunnittelijana. Se tarjoaa minulle kanavan luoda ihmisille elämyksiä ja mahdollisuuden ajatella oravanpyörän ulkopuolelta. Sen tarve nousee tästä ajasta.

Elo-tarinan matka visiosta kokeilujen kautta tähän tutkimukseen on antanut minulle kokonaan uusia näkökulmia ja keinoja työskennellä teatterin kentällä. Olen joutunut tekemään moniammatillista yhteistyötä ja avaamaan silmiäni pois oman ammatti kenttäni kuplasta. Olen joutunut pois mukavuusalueelta ja romuttanut käsityksiäni ja kasannut niitä uudelleen. Ilman näitä haasteita en olisi uskaltanut seurata visiota josta lopulta kirjoitan tätä opinnäytetyötä.

LÄHTEET

- Ajoranta, J. 2010. LEIKKI, PELI JA PELAAJA. Jyväskylän yliopisto, yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos. Pro gradu -tutkielma. Saatavissa: <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/23052> . Viitattu 1.5.2016.
- Anttila, P. 2006. TUTKIVA TOIMINTA ja Ilmaisu, Teos, Tekeminen. Hamina: AKATIIMI.
- Boal, A. 2002. GAMES FOR ACTORS AND NON-ACTORS, Second edition. London: Routledge. Saatavissa: https://geraldkeaney.files.wordpress.com/2014/06/augusto_boal_games_for_actors_and_non-actorsbookfi-org.pdf . Viitattu 1.5.2016.
- Brown, E & Cairns, P. 2004. A Grounded Investigation of Game Immersion. 24-29 April. Vienna, Austria. Late Breaking Results Paper. Saatavissa: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=986048> . Viitattu 1.5.2016.
- Caillois, R. 1958. Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Pariisi: Gallimard.
- Heidenstam, D & Dunn, K. 1975. The way to play, Maailman pelit ja leikit. Helsinki: sanomapaino.
- Holkar, M & Hatherley, S. 2001. Verkko yhteisö: FreeForm Games. United Kingdom. <http://www.freeformgames.com/> . Viitattu 2.5.2016.
- Huizinga, J. 1984. Leikkivä ihminen: yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi. Porvoo: WSOY.
- Höylä, A. 2016. Teatteri-ilmaisun ohjaaja opintojen muistiinpanot. Julkaisematon aineisto. Viitattu 2.5.2016
- Kasslin-Pottier, H. 2012. Näyttämöllä työyhteisö, teatterin keinot kehittämistyössä. Infor Oy, Kopijyvä Oy.
- Korpela, M & Hiipakka, A. 2015. Pelillisuus mielenterveyshoitotyössä. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2015110816069> .

- Leppälahti, Merja. 2009. Roolipelaaminen, Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.
- Lievetmursu, A. 2016. Henkilökohtainen tiedonanto, keskustelu. 13.1.2016.
- Maamies, S. 1996. Kielitoimiston neuvonnasta poimittua. Kielikello 2, 31-34. Saatavissa: <http://www.kielikello.fi/index.php?mid=2&pid=11&aid=324> . Viitattu 1.5.2016.
- Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, s. 100–105. Toim. Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto. Saatavissa: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009> . Viitattu
- Pettersson, J. 2005. Roolipeli manifesti. Helsinki: Like.
- Porter, Greg. 1995. Where We've Been, Where We're Going. The oracle:Essays. Saatavissa: <https://www.rpg.net/oracle/essays/wherewevebeen.html> . Viitattu 1.5.2016.
- Salen, K & Zimmerman, E. 2004. Rules of Play - Game Design Fundamentals. Massachusetts London: The MIT Press Cambridge. Saatavissa: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf> rules of play 2004 .
- Vi åker jeep. 2005 - 2007. Verkkosivu. Saatavissa: <http://jeepen.org/dict/> . Viitattu 1.5.2016.
- Wrigstad, T. 2008. The Nuts and Bolts of Jeepform . In M, Montola & J, Stenros (Eds.) Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. Helsinki: Gummerus Kirjapaino Oy, 125-138. Saatavissa: http://2008.solmukohta.org/pub/Playground_Worlds_2008.pdf . Viitattu 1.5.2016
- Yang, D. 2008. Chapter 27: TheatreSports and Competitive Dramatic Impovisation. Saatavissa: <http://www.interactiveimprov.com/tspwb1hist.html> . Viitattu 3.5.2016.

Palautteet

Palautteen antaneiden henkilöiden nimet on poistettu. palautteissa ilmenevät nimet ovat tarinan sisäisten henkilöiden nimiä. ryhmä oli minulle ennestään tuntematon, yhteys henkilöä lukuunottamatta.

kysely

Heissan.

Voitko välittää viestin tilaisuudessanne mukana olijoille?

Kiitti että osallistuitte ja veitte tätä projektia jälleen harppauksen eteenpäin. Pistättekö miulle hieman kokemuksia ja ajatuksia vedosta omasta kokemuksestanne käsin. Sana on vapaa mutta tässä pari apu kysymystä. Tästä on jatkokehitystä varten paljon apua ja saatan hyödyntää kerättyä materiaalia opinnäytetyössäni ;)

1. Kuka olit?
2. Miltä kokemus tuntui?
 - a. Jokin ihana hetki
 - b. Hämmentävä hetki
3. Kuinka koit ohjeistuksen? (kirjoitetun sekä kerrotun)
4. Aukesiko tarina?
5. Mitä muuta haluaisit sanoa?

Raija karpela - Osallistuja 1

Hei!

Kiitos mukavasta tunnista.

1. Olin Raija Karpela
2. a) Ihana hetki oli alku, kun kerroit tarinaa
 - b) Hämmentävä hetki oli kun Fedja ei ilmeisesti ollut kanssani samaa mieltä
3. Ohjeistus oli mielestäni riittävä (minähän sain hyvin ohjeistusta muihin verrattuna)

Kirjoitettu ohjeistus oli hyvä, että se oli. Pidin siitä, kun kohtaukset menivät nopeasti ohi ja alkoi uusi
4. Tarina aukesi vasta lopussa, kun käytiin eri rooleja vielä läpi
5. Loppukeskustelu oli tärkeä päätös. Tarina olisi auennut ehkä paremmin, jos kukin pikku ryhmä olisi saanut yksi kerrallaan toimia (1min.) ja toiset olisivat katsoneet.

Kaiken kaikkiaan kiva kokemus ja mietin vastaavaa tapahtumaa oman työryhmäni kanssa sinun ohjeistuksella. Ehkä joskus ja nythän minulla on yhteystietosi.

Ville- Osallistuja 2

Hei

Olin Ville

Kokemus oli positiivinen

- a. kun porukka heittäytyi innolla mukaan
 - b.
 - 3. Oli hyvä
 - 4. Kyllä aukesi
 - 5. Oli tosi kiva tarina
-

Poliisi kokelas Santtu- Osallistuja 3

Hei Aleks,

Laitoinkin jo Osallistuja 7:lle seuraavaa viestiä: Osallistuja 7, voisit välittää Aleksille terveisiä, että poliisikokelas Santtu meni täysin lankaan ahdin ahtaajista ja että Kali (olihan Kali se miespuolinen, jolla oli alkuun pyssy) olisi antanut pyssyn Johnille, koska myrkky ei näyttänyt tepsivän ja heidän piti päästä jollain keinolla eroon Fedjasta, jotta "koirapuistolaiset" olisivat hyötäneet testamentista...

Eli olin poliisikokelas Santtu.... kokemuksena todella mieleenpainuva! Hämmentävä hetki alussa, kun kaikki puhua pulputtivat päällekkäin ja ei tiennyt, ketä seurata.

Kirjoitettu ohjeistus hyvä ja hyvä kun alkuun kerroit, että siellä saattaa olla jotain hämääviä juttuja ja ettei kaikkea kannata kertoa heti alussa. Aika hyvin jäi myös mieleen henkilöt, mutta jäin miettimään, voisiko "sukupuun" piirtää vaikka fläppitaululle tai heittää seinälle, niin voisi pikapikaa tarkistaa, ketä pelissä olikaan mukana..koska tekemisen meiningissä tarkistuksia ei ehdi kunnolla tekemään..

Tässä oikeastaan kehittämisideat, jotka halusin tuoda esille! Kiitos mukavasta ja erilaisesta jutusta!! :)

Fedja Rysä- Osallistuja 4

1. Fedja Rysä

2.a Olihan tuo erilainen mihin koskaan löytänyt itsensä. Ihan hauska vaikka esiintymispelkoinen olenkin aina ollut. Ei siis mitään negatiivista tästä kuitenkaan päinvastoin. Kiva saada puheillaan toiset hämmentyneiksi J

b. ehkä kuolleena makaaminen tuntui tylsältä kun niin pitkään joutui makaamaan lattialla ja siten jäi vähän paitsi mitä ympärillä tapahtui. Ehkä oisin voinut siirtyä siinä vaiheessa "katsomoon" ?

3. Ihan hyvä ohjeistus, riittävä ja selkeä.

4. Kyllä aukesi

5. Taisin jo vastata osiltani kohdassa 2a

John- Osallistuja 5

Hei Aleks

Tässäpä palautetta:

1. Minä olin John ...? J

2. a) En ole ollut kyseisen kaltaisissa esiintymisissä aikaisemmin, joten koin kokemuksen uutena, erilaisena, jännittävänäkin, mutta erittäin mukavana ja kehittävänä.

b) Koko "näytelmän" eteneminen oli ensin hämmentävää, mutta nopeasti juoneen pääsi kiinni. Ampumistilanteen koin hämmentävänä, koska edellisen tapahtuman ohjeistus ei selvästi antanut ohjeita, että minun tulee siellä ottaa ase käteen. Ohjeessa korostettiin, että en ole aikaisemmin aseita käsitellyt ja arastelin kovasti koskeakkaan aseeseen, joten sillä ajatuksella en ollut ottanut asetta käteeni vaan pyysin Villeä esittelemään sitä minulle. Ville kyllä supatti sitten, jotta "äkkiä pyssy käteen, tilanne etenee" J.

3. Ohjeistus oli pääsääntöisesti hyvä, mutta jäin miettimään, että olisiko tarina avautunut näyttelijälle paremmin, jos olisi saanut lukea oman roolin käsikirjoituksen kertaalleen kokonaan läpi ennen aloittamista?? Jos tarkoituksena on työyhteisön vuorovaikutuksen

kehittäminen, niin tilannettahan vain parantaa, kun voi enemmän ”heittäytyä” roolin vietäväksi. Eikä siinä minusta välttämättä ole merkitystä, tietääkö murhaaja jo etukäteen olevansa murhaaja. Jos taas tavoitteena on työyhteisön tutustuminen toisiinsa, niin ohjeistus on ihan hyvä noin. Anteeksi pursuava mietintäni... mutta tilanne oli niin mielenkiintoinen, että on ihan kiva kertoilla tapahtunutta. J

4. Tarina aukesi kyllä... lopullisesti sitten, kun näytelmä oli ohi... ja se oli hyvä.

5. Tehtävästä kävi ilmi, että olit todella paneutunut tarinan juoneen, osallistujien rooliin ja tapahtumien etenemiseen. Täysi kymppi siitä. Tuo ei voi olla helppoa?!

Saat suorituksestasi hyväksytyn! Äläkä suotta enää jännitä. Hyvin sä vedät J J J

Ja oikein paljon Onnea valitsemallesi uralle !!

Talvisessa pakkassäässä Fedjan tarinaa muistellen

Lauri Lasaret - Osallistuja 6

Palaute 16.1. murhamysteeristä:

1. Olin Fedja Rysän lääkäri

2. Kokemus oli mukava, ehkä aluksi hieman sekava, mutta selkeytyi loppua kohden. Mielenkiintoinen.

a) mukava hetki oli, kun huomasin ettei tilanne vaatinut hirveää heittäytymistä, vaan mukana pystyi jokainen soljumaan omien kykyjensä ja halujensa mukaan.

b) hämmentävä hetki oli viimeisen kohtauksen toiminta. En ollut varma kuinka paljon voin itse vaikuttaa lopputulokseen. Mitä voin kertoa tms.

3. Kirjoitettu ohjeistus oli selkeä. Suullinen ohjeistus ehkä voisi olla selkeämpi tai jotenkin kuvaavampi. Vaikea varmasti tehdä niin, ettei paljasta liikaa. Kirjoitetusta ohjeesta oli vaikea muistaa kaikkia pieniä käänteitä enää kohtauksien jälkeen tai kohtauksen aikanakaan.

4. Kyllä aukesi. Loppukeskustelussa oikeastaan aukesi vasta yksityiskohdat. Hyvin keksitty tarina!!!

5. Erittäin mukava kokemus. Tulen suosittelemaan muillekin J Kiitos!

Ninnu Rysä- Osallistuja 7, Yhteyshenkilö

Moron Aleks!

Kysymysten perässä minun vastauksia kysymyksiisi

Kiitti että osallistuitte ja veitte tätä projektia jälleen harppauksen eteenpäin. Pistättekö miulle hieman kokemuksia ja ajatuksia vedosta omasta kokemuksestanne käsin. Sana on vapaa mutta tässä pari apu kysymystä. Tästä on jatkokehitystä varten paljon apua ja saatan hyödyntää kerättyä materiaalia opinnäytetyössäni ;)

1. Kuka olit?

- Olen se, joka sai idean kutsua sinut tilaisuuteemme. Tehy PPSHP ao 707 taloudenhoitaja, hallituksen varajäsen ja esimiesvastaava. 58v osastonhoitaja, toiminut Tehyssä kauan ja viimeiset 5 vuotta taas tosi aktiivisesti.

2. Miltä kokemus tuntui?

a. Jokin ihana hetki

- Ihanaa oli heittäytyä ja olla leikillinen aika rankan asiapäivän jälkeen. Ihanaa oli tuntea, että ihmiset innostuivat ja heittäytyivät ja luottivat toisiinsa.

b. Hämmentävä hetki

- Hämmentävää oli kun en oikein tiennyt pääsinköhän nyt kärryille, mitä mun tarvisi tehdä. Miten tämä juoni meneekään, mitä nuo muut tekevät, saankohan minä puhua nyt..

3. Kuinka koit ohjeistuksen? (kirjoitetun sekä kerrotun)

- Kirjoitetut ohjeet olivat selkeät. Sitä olisi ehkä voinut oheistaa, onko tarkoitus, että kaikki kohtaukset tapahtuvat samanaikaisesti. Olisin halunnut nähdä selvemmin, mitä muutkin tekevät. Kohtauksia vuorotellen.

4. Aukesiko tarina?

- Tarina aukesi kyllä lopussa.

5. Mitä muuta haluaisit sanoa?

- Jos olisi tehty verkkaisemmin niin olisin saanut muistakin irti enemmän ja pystynyt seuraamaan toistenkin kohtauksia enkä vaan omaa toimintaani ja minua lähellä olevia rooleja.
- Kaikenkaikkiaan oli tosi mukava juttu ja kiva että Lasaretti oli nivottu tuohon.

Kokemus aivan varmasti yhdisti meitä osallistujia ja teki yhteistyötämme tulevaisuudessakin helpommaksi. "Huumori ja leikki ovat sosiaalista liimaa" tuli taas todistetuksi.

Paavo Pouttu- Osallistuja 8

Hei,

Tässä hieman palautetta läpikäymästämme tapaus Fedja Rysästä.

1. Kuka olit?

Olin Poliisijohtaja

2. Miltä kokemus tuntui?

a. Jokin ihana hetki

Loistavia hetkiä oli mm. aseiden ilmaantuminen, Fedja Rysän sekoilu sekä murhamysteerin selvittäminen. Oli kiinnostavaa yrittää tarkkailla ympäristöä kohtauksissa, joissa itsellä ei ollut aktiivista tekemistä. Tapahtumaa oli sen verran reippaasti, että yksistään ei kaikkeen päässyt kärryille. Apupoliisien avullakaan ei onnistunut oikean syyllisen löytäminen =D.

b. Hämmentävä hetki

Minulle hämmentävin hetki oli ymmärrettävästi ihmisten kokoaminen ja tiedon selvittäminen. Ohjeistukseen voisi lisätä (mikäli se ratkaisua paljastamatta onnistuu) vaikka pari esimerkki kysymystä, joista voisi lähteä liikkeelle. Poliisien yhteistyö oli hieman haastavaa, koska oli haastavaa tietysti muistaa kuka kukin oli.

3. Kuinka koit ohjeistuksen? (kirjoitetun sekä kerrotun)

Ohjeistus oli selkeä, erityisesti kirjallinen tuntui omassa roolissani toimivalta. Kerrottu ohjeistus täydensi mukavasti kirjoitettua pohjaa.

4. Aukesiko tarina?

Tarina aukesi oikein hyvin, joskin se vaati lopussa läpikäynnin. Silti, jos kaikki olisi ollut liian selvää päässinlihaa, niin loppuratkaisu olisi tuntunut lattealta.

5. Mitä muuta haluaisit sanoa?

Erittäin hyvä ja hauska konsepti, en ole aivan vastaavaan amatööriteatteriaikoinankaan (sanahirviö...) törmännyt. Kiitokset loistavasta kokemuksesta.

Elo-tarina, Fedja Rysän perintö. Fedja Rysän kohtausluettelo**Fedja Rysä**

Kuoleman sairas Rysän panimon rakennuttaja / perustaja. Aikoinaan hyvinkin pidetty, mutta kiivaan luonteensa takia yksinäiseksi jäänyt bisnesmies. Kymmeneen vuoteen hän ei ole omilla jaloillaan voinut enää kulkea, mutta on vakaasti pysynyt Panimonsa toimitusjohtajana. Rysä on hyvin arvostettu henkilö. Vuosien ajan hänen tilansa on tarjonnut työpaikkoja tuhansille Oululaisille nuorille, mutta vanhuuden ja katkeruuden siivittämänä, hän ei ole avannut oviaan enää uusille työntekijöille.

Hän on ollut useasti naimisissa ja saanut kolme lasta, jotka kaikki ovat eri suhteista. Jokaisesta tuli tyttöjä eikä hänellä näin ollen ole omasta mielestään kunnollista suvun- tai tilanjatkajaa.

Kuntosi rappeutumisen vuoksi olet kutsunut kaikki tyttäresi sekä lähimmäisesi ilmoittaaksesi tilan kohtalosta.

Katkerä, Jääräpäinen, vanha, sairas, julma huumorintaju

Kohtaus 1 tutustuminen

Lääkäri Lauri hoitaa ja tuo sinut paikalle. Vanha tutuksi. Naureskele ajatusta, että "jos polttais talon nyt kun kaikki on paikalla niin ei tarvitsis kenenkään olla sinun rahojen perässä. Kiittämättömät".

- Tytär Ninna vaatii päästä hoitamaan sinua. Turha tytär.
- Vanhuksen höpinöitä. Kipuihin vetoamista. Nuorten tekemättömyyttä. Kiittämättömyyttä. Katkeruutta. Kuinka ennen kaikki oli paremmin.

Kohtaus 2 Eläimellisiä kohtaamisia

Eläinrakas tyttäresi Hilma Laitinen tulee tervehtimään. Ihana tytär, jolla kuitenkin aivan väärän laiset lapset. Pidät itsekkin koirista sillä ne ovat hyvinä aikoina pitäneet varkaat loitolla. Ja koirien koulutuksessa kuri on tärkeintä. Vähäsen kun huitaisee niin johan tottelee. Sitä pitäisi kokeilla Kilin ja Kalinkin kohdalla!

- Muista muistuttaa 50-vuotis lahja hevosestasi joka maistui todella hyvälle. Siitä söi koko panimon henkilökunta ja muistuta, kuinka Hilmakin piti kovasti karjalanpaistista, joka oli siitä tehty.
- Jututa tytärtäsi. Kuinka hänen miehensä voi. Onko ostamallesi kuonokopalle tullut käyttöä? Jne.

Kohtaus 3 Moraalit vaihtoon

Keskimmäinen ja rikkain tyttäresi Raija Carpela tulee tervehtimään sinua uuden tummaahkon "mieshuoransa" sekä orjansa kanssa. Tunsit Raijan entisen miehen ja olitte olleet bisneskumppaneita pitkään. Harmittele ettei hänen murhaajaansa saatu koskaan kiinni.

- Jututa tytärtäsi.
- Yritä jututtaa myös Villeä, Raijan orjaa mutta Raija estää sinua. (jos ei estä niin siitä vain, kysy mitä keksit)
- Älä ole huomaavinasai Raijan "huoraa".

Kohtaus 4 "Kansa rakastaa"

Poliisimestari sekä muita tehtaan työntekijöitä tulee sinua tervehtimään sekä muita osallistujia.

- Ole tunnistavinasai heistä useita ja keksi heille nimiä sekä vanhoja ryppytarinoita. Pyri jututtamaan heitä esimerkiksi: "Hei muistatkos Lauri vuonna 87 kun poltettiin se kaupunginjohtajan lato. Se vasta oli jännää".
- Paikalla on poliisimestari, joka varmasti kiinnostuu kertomuksistasi.

Kohtaus 5 vanhuksen toive

Kaikki ovat paikalla joten nyt on aika ilmoittaa, miksi olet heidät kutsunut tänne.

- Olet vakavasti sairas
- Haluat tilasi jatkajan säilyttävän panimon panimona.
- Kaikki on kutsuttu sillä haluat varmistaa perijäsi kelpoisuuden lyhyellä koe jaksolla jota seuraat viimeiset elinpäiväsi.

- Olet miettinyt testamenttia ja haluat antaa tyttärillesi vielä mahdollisuuden vedota ja muuttaa sitä

Kohtaus 6 "Minä"

Tyttäresi vuorollaan kertovat aikeistaan. Mikään niistä ei ole tyydyttävä vaihtoehto.

- Viimeinenkin tyttäristäsi eli Ninnu pettää luottamuksesi kertoessaan kirjastosta, silloin rintaasi alkaa puristaa ja vointisi huononee.

Kohtaus 7 muutoksen tuulia ei voi väistää

Ninnu antaa päivittäisen lääkkeesi ja Raija kertoo valtion aikeista viinan suhteen

- Ota lääke
- Raivostut siitä, mitä kuulet Raijan kertovan. Koko elämäntyösikö on menossa hukkaan etkä voi sille mitään?
- Uhoa että poltat koko paikan, ettei kukaan saa mitään. Suomalaista ilolientä ei saa luovuttaa kruunulle. Barbaarimaista toimintaa.
- Uhoamisen lopuksi tee selväksi kaikille, että aiot polttaa koko omaisuutesi ja tilasi ja kaikki vieraat siellä.
- keksi muitakin uhoamisia ja hirveyksiä kunnes pelin johtaja keskeyttää puheesi.

Kohtaus 8 murha

Laukaus kaikuu salissa. Kaikki säpsähtävät kovaan pamaukseen. Tunnet piston rinnassasi ja henki ei enää kulje. Nyt on aika koittanut.

- Kuolet
- Asetu maahan makaamaan ja odota lisää ohjeita. Sinua tullaan tutkimaan. Olet kuollut. Voit pitää silmäsi auki ja saat seurata pelin kulkua.

Kohtaus 9 Kaaos

Olet kuollut. Peli loppuu osaltasi tähän.

- Voit seurata vierestä tapahtumia ja päätellä, kuinka sinut on tapettu.
- Sinua tullaan tutkimaan
- Sinussa ei ole ampuma haavaa, etkä vuoda verta. Sinut on myrkytetty.

Kohtaus 10 Tutkinta	Olet kuollut
Kohtaus 11 Kalman hiljaisuus	Olet kuollut
Kohtaus 12 Poliisin lausunto	Olet kuollut